加密光碟破解复制教战指南　烧坛圣手一日成！　2002新春装机热荐

2001年度电脑游戏大赏

Play!

家用电脑与游戏

FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY　VOL.2002.02 ISSUE 90

从海底出击！
猎杀潜航II艇长手札

四驱车演义 III
让我在这大道上撒点儿野！

魔幻骑士
图解完全攻略

荣誉勋章：联合袭击
亲手触摸真实残酷的二次大战

笑傲江湖 online 门派武学概要
煮酒论英雄　看天下豪杰谁与争锋

魔力宝贝
完全攻略大放送

零售价：8.8元　2　2002
ISSN 1009-6183

敬告：游戏有益身心　沉迷影响生活

电娱实况
- 2001年北美 PCGAME 销售排行榜
- 魔兽争霸III开始测试
- 雷曼全球销量破千万
- 英雄"美色"即将登场
- 2001日本游戏界十大事件
- 比尔·盖茨公布 X-BOX 销售状况

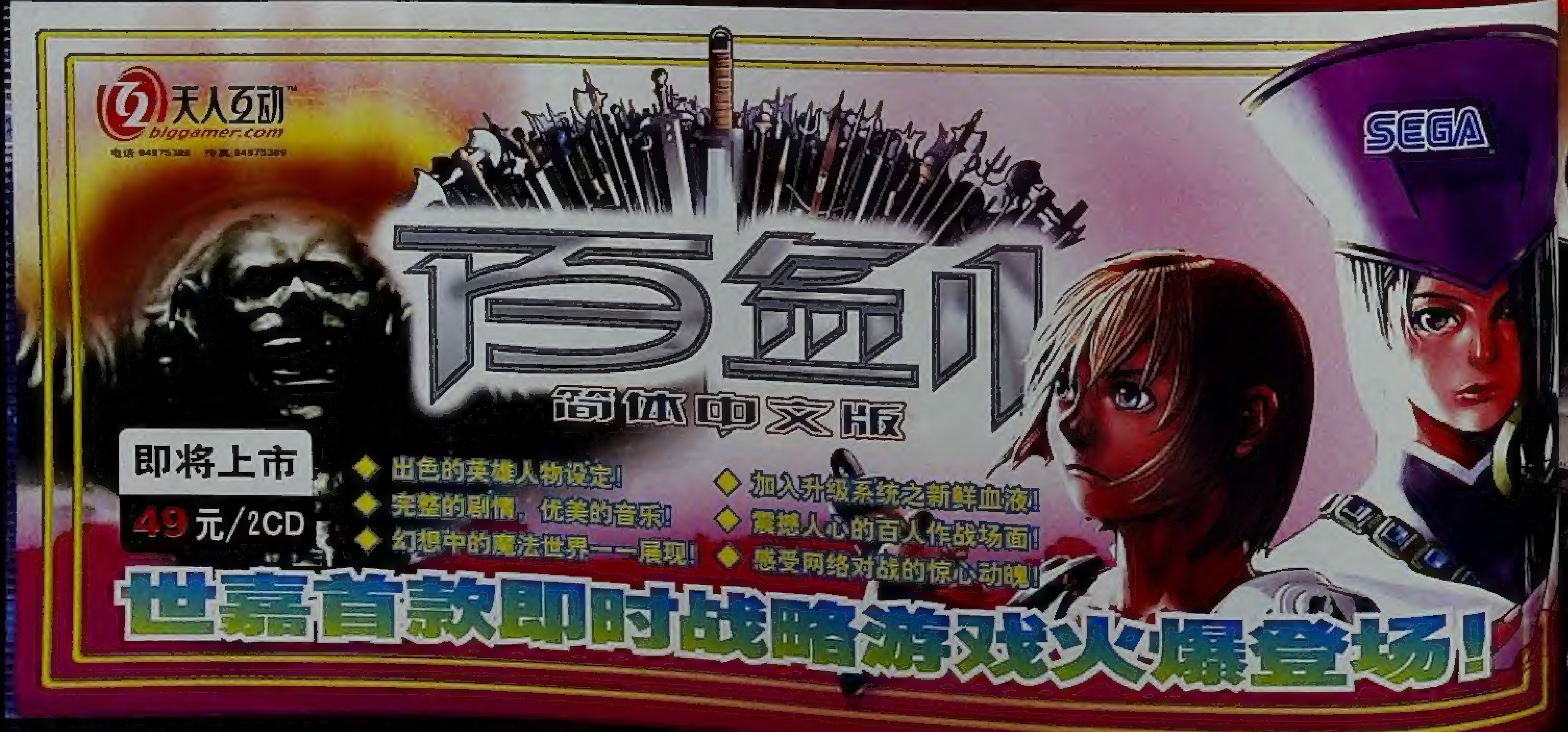
冒险之王
- 西风狂诗曲正传创世圣传
- 雷曼M／罪恶克星X
- 重返德军总部
- 大话食神之 RPG 特别限定版（续一）
- 笑傲江湖之五岳剑派　要点流程攻略
- 魔法门IX／第七封印

霸者之道
- 玩历史玩游戏
- 星球大战：陆地征战
- 猪兔大战
- 凯旋的号炮／秦始皇
- 地球时代　战役攻略指南（下）
- 勇士之王

真正世界级大作
简体中文PC版即将上市!
梦幻之星网络版
PHANTASY STAR™
ONLINE
简体中文版
七国语言翻译系统/游戏任务不断更新/无限可能的角色创建/空前庞大的道具系统
荣获16项国际大奖
Windows®
98/Me/2000/XP
第五届日本游戏大赏 大赏 优秀赏 最优秀new web赏 new web赏 游戏设计赏 程序设计赏
第六届AMD 2000年娱动内容奖 最佳程序设计赏
电击王游戏软件大赏(2001年1月) HIT UP赏
2001年澳大利亚电子艺术"金女神"奖 网络部门银奖
英国电影与电视艺术学院交互娱乐大奖 网络游戏奖
第三届DREAMCAST大奖 最优秀作品赏 网络应用大赏
2001年EDGE杂志大奖 年度游戏大奖 技术成就奖
第六届神户动画大奖 网络部门作品赏
第五届日本文化厅媒体艺术节 审查委员会特别赏
SONIC TEAM
SEGA
SEGA PC
天人互动

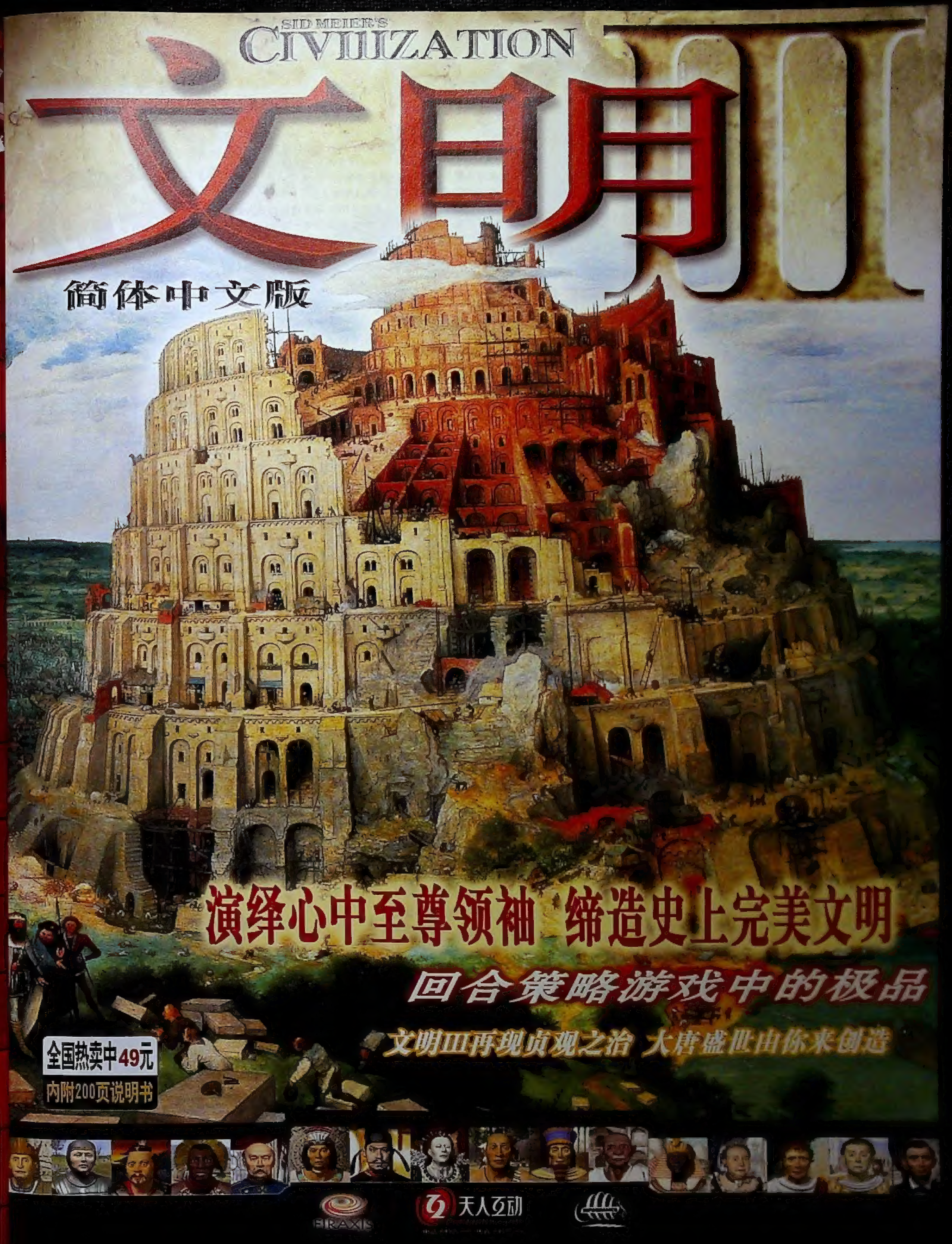
全球销量已过百万!!
no.1
CS-CHINA邀请赛国内亚军、520比赛包揽冠亚军的(=S.U.R.V=)战队
最近总去WOLF的韩国服务器打通宵！感觉很爽，适合10人以上的大规模作战。
代表中国去的WCG参加雷神之锤比赛的(=I.D=)战队
终于找到了第二个可以投入精力好好玩的游戏。
代表中国出战第一届世界奥运会的([EVIL-FF])战队
感觉画面非常精美，合作性和任务性也挺强，是一款娱乐性非常高的游戏，而且耐玩性也挺高的。
N 1,271
28 Oct 1945
BLAZKOWICZ, William
Brown Brown 76" 210
CFC E-3
1653230
全国好评热卖中
49元
内含联网对战卡(授权CD-KEY) 赠图文攻略
网络联机重点推荐游戏
重返德军总部
孤胆英雄 重返狼穴 联网作战 消灭纳粹
天人互动
ACTIVISION
id

风与影的追逐、速度与技巧的完美结合
摩托赛车游戏的超强力作
○多种赛道任你选：提供了街头竞赛、超级赛、越野赛、自由式赛车、限时赛和街道赛六种不同类型
○精美赛车看花眼：提供三十三种精美赛车，其中包括十六种街头机车和十六种越野机车
○逼真画面瞧的爽：采用全新引擎的，无论赛车还是周围场景都制作得更加精致且充满生气
○网络联机好刺激：支持8人联网比赛、局域网比赛与朋友享受风驰电掣般的刺激感受
摩托英豪3
天人互动
biggamer.com
DSI
即将上市49元
赠摩托车图文集

连续数周名列欧美经营类游戏排行榜第一！
全国好评热卖中
49元
强手大亨
中英文对照版
我衷心希望你也加入成功队伍中来！！！
天人互动
biggamer.com
管理自己的街区、经营自己的产业
独树一帜的3D画面
把握无限商机、利用功能卡片、阻止对手发展
发展公共事业、垄断全部资本、成为金融寡头
新奇独特的中英文对照

天人互动
biggamer.com
SEGA
百剑
简体中文版
即将上市
49元/2CD
◆出色的英雄人物设定！
◆完整的剧情，优美的音乐！
◆幻想中的魔法世界一一展现！
◆加入升级系统之新鲜血液！
◆震撼人心的百人作战场面！
◆感受网络对战的惊心动魄！
世嘉首款即时战略游戏火爆登场！

欧洲中世纪古堡战争故事从这里开始……
全国好评热卖中
49元
家用电脑 满分
天人互动
FIREFLY
STRONGHOLD 中文版
要塞

天人互动
EIDOS
实现球迷梦想 享受足球乐趣
寒冷冬季，燃烧心中炙热梦想，
全力打造自己的绿荫梦之旅！
UMBRO
MICRO FIBRE
DIGITAL TECHNOLOGY
MICRO FIBRE-KEVLAR-TITANIUM
冠军
足球经理
Championship MANAGER
01/02赛季
中英文双语版
游戲急速 GAMESPEED
权威汉化
全心的热情，全新的汉化，真正的EIDOS授权，
还你一个真实的《冠军足球经理》
全国热卖中49元
赠射门集锦VCD
Real Madrid C.F.
FC Bayern München
AS Roma


SID MEIER'S
CIVILIZATION
文明III
简体中文版
演绎心中至尊领袖 缔造史上完美文明
回合策略游戏中的极品
文明III再现贞观之治 大唐盛世由你来创造
全国热卖中49元
内附200页说明书
FIRAXIS
天人互动

Play! 家用电脑与游戏
FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY
2002 年 2 月号 总 90 期

主　　办：科学普及出版社
协　　办：北京金裕兴电子技术有限公司
编辑出版：《家用电脑与游戏》编辑部
办公地址：北京市海淀区增光路 45 号综合楼 6 层
通讯地址：北京 813 信箱
邮政编码：100037
电　　话：(010)68728137、68728138、68728139
传　　真：(010)68728134
网　　址：http://www.fcgm.com.cn
电子邮件：fcgm@fcgm.com.cn

主　　编：赵震东
常务副主编：孙百英
编辑部主任：刘威
编辑部副主任：梁华栋
编辑／记者：陈明辉 谷岩 宋润方 罗东东 周越
美术编辑：单非 胥斌 沈淼

发行部主任：宋爱华
电　　话：(010)68728132

广告部地址：西城区德胜门外大街 97 号
广告代理：北京互动家园广告有限公司
电　　话：(010)68728133、68411807
电子邮件：ad@fcgm.com.cn

刊　　号：ISSN 1009-6183
　　　　　CN 11-4490/TP
邮发代号：82-622
国内发行：北京市报刊发行局
国外发行代号：1359M
国外发行：中国国际图书贸易总公司

广告经营许可证：京西工商广字第 0010 号

印　　刷：利丰雅高印刷（深圳）有限公司
定　　价：8.80 元

稿件授权声明

凡向本刊投稿并被录用，由本刊支付稿酬的稿件，均视为稿件作者同意以下条款：

1、文责自负。作者保证其拥有该作品的完全著作权（版权），该作品不侵犯任何他人的著作权；

2、全权许可。《家用电脑与游戏》杂志有权以任何形式（包括但不限于纸媒体、网络、光盘等介质）使用、编辑、修改该作品，无须另行征得作者同意，无须另行支付稿酬；

3、独家使用。未经《家用电脑与游戏》杂志书面许可，作者不同意任何单位和个人以任何形式使用（包括但不限于通过纸媒体、网络、光盘等介质转载、张贴、集结、出版）该作品，著作权法另有规定的除外。

版权声明

本刊刊登的所有内容（除转载部分外），未经《家用电脑与游戏》杂志书面许可，任何单位和个人不得以任何形式使用（包括但不限于通过纸媒体、网络、光盘等介质转载、张贴、集结、出版）该作品，著作权法另有规定的除外。

特别企划

8　2001 年度电脑游戏大赏

2001 年的电脑游戏业似乎也是如此的有趣：当无数份年度游戏评奖正在印刷的时候，真正的王者们——《巫术Ⅷ》、《席德梅尔的文明Ⅲ》、《重返德军总部》才刚刚伴随着冬雪来到——幸运的是，我们仍在冷静地守候，直到宝座终于等到它们真正的主人。

我们不想为“家用电脑与游戏”版的《2001 年度电脑游戏大赏》加上诸如“权威”“最高”之类的夸张定语。但至少有一点我们可以确认，那就是在拟订这份得奖名单的时候，我们确实已经看到了 2001 年发布的全部电脑游戏。

8

封面视点

22　魔力宝贝 “魔力”大放送

各位摩拳擦掌跃跃欲试的“宝贝”们，想必都已经拿到《魔力宝贝》的客户端了，而且也是迫不及待地上去试炼过了，结果怎样呢？有没有找到自己理想的工作？有没有确立职业发展方向？其实，《魔力宝贝》的世界远比“石器”复杂得多，不动些脑子只一味“傻”练当然是行不通的。所以，尚处于初级阶段的“小菜鸟”们，不妨先从这里开始。

22

32　网络魔力谁能敌
——齐藤阳介谈《魔力宝贝》与网络游戏

电娱实况

2001 年北美 PC GAME 销售排行榜
《魔法门Ⅸ》最新图片出炉
《网络创世纪》最新图片欣赏
《魔兽争霸Ⅲ》开始测试
《雷曼》全球销量破千万
英雄“美色”即将登场
日本游戏人新年新展望
2001 日本游戏界十大事件
比尔·盖茨公布 X-BOX 销售状况
《樱花大战Ⅳ》发售日期确定
世嘉推出跨平台网络游戏
任天堂老总接班人已定？
NGC 版《生化危机》最新情况
2001 家游岁末大联欢
“大话西游”正式登场
新年要玩新（龙族）
怡采科技开张啦
英特尔数字世界杯开战啦
欢乐亿派打造《大秦悍将》
《不灭传说》走向世界
“德军”全球销售突破 100 万套
“赛搏反恐特训营”正式启动
新天地拿下《ZWEI!!》

46　单机游戏 = 烫手的山芋？
47　数字生活
48　国内上市星运表
50　国际上市星运表
51　中国游戏风云榜

46

网络帝国

52　笑傲江湖 online 门派武学概要
53　霸业
54　幻灵游侠 初体验
56　实话实说之帝国在线
57　不灭传说 背景文化再探索

52

冒险之王

66　荣誉勋章 联合袭击
68　西风狂诗曲正传创世圣传
69　雷曼 M／罪恶克星 X
70　时空英豪
71　大话食神之 RPG 特别限定版（续一）
73　重返德军总部 任务简析及秘密地点图解
76　笑傲江湖之五岳剑派 要点流程攻略
79　魔幻骑士 图解全攻略
86　魔法门Ⅸ／第七封印

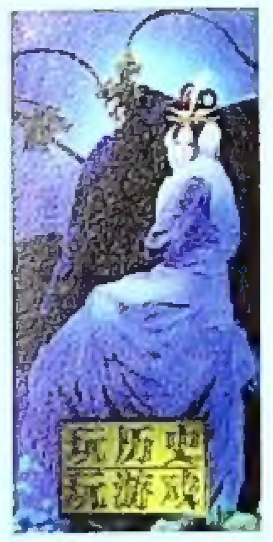
66

[illegible]

87　玩历史玩游戏
90　把银河星系握在手中！——星球大战 陆地征战
92　兔子急了也咬猪——猪兔大战
94　永无宁日／凯旋的号炮／至尊宝
95　地球时代 战役攻略指南（下篇）
100　信长之野望 X 苍天录
101　勇士之王

87

92



高手大本营

102　疯狂空间王／疯狂空间王快速攻略
105　另类大富翁／问答也疯狂Ⅱ／美人鱼的季节

102

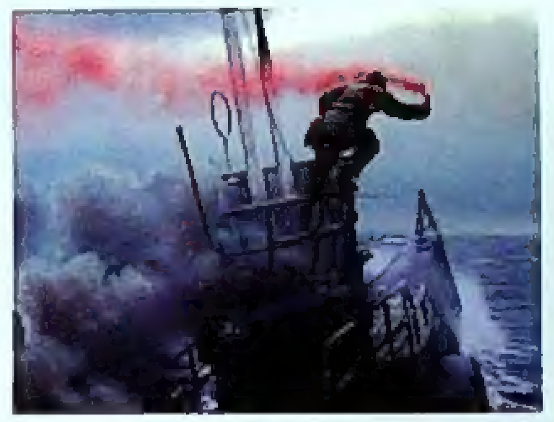
尖端武器

114　从海底出击！——猎杀潜航Ⅱ艇长手札

114

德国海军最精悍的海上装备，即使是火力最强的战列舰或是无所不能的航母，也会在这小小的 U 式潜艇面前折服——前提是你懂得如何让它发挥最大的作用，及令自己活下来。

118　飞越大时代的上空——IL2 战机



运动极限

120　让我在这大道上撒点野——四驱车演义Ⅱ
122　暴走战士摩托英豪Ⅲ
124　冠军足球经理 01-02 经营指南
126　泰格伍兹职业高尔夫巡回赛 2002
127　极品飞车系列最新作揭密——闪电追踪Ⅱ

122

软硬武器

128　加密光碟破解复制教战指南
137　2002 新春装机热荐

128

娱人码头

139　第二个冬天
141　游戏需要悟性
142　游民调查 与历史做个游戏
143　老鸟坐堂
147　家游吧

145

秘集市

荣誉勋章
新剑侠情缘
千年战争
傲视三国之三分天下
不朽之君
职业自行车越野赛
机器人战争
拉力大师
深海之神
交通巨人
伊甸园计划
星际迷航 星际舰队Ⅱ

广告索引

封面	网星科技	36	新天地	61	华义国际	110	奥美电子		
封二	天人互动	37	新天地	62	网星科技	111	奥美电子		
1	天人互动	38	电子艺界	63	网星科技	112	实达铭泰		
2	天人互动	39	电子艺界	64	显泉国际	113	网虎科技		
3	天人互动	40	上海依星	65	寰宇之星	151	育碧软件		
4	天人互动	41	欢乐亿派	106	连邦软件	152	育碧软件		
5	天人互动	58	卓越数码	107	连邦软件	封三	育碧软件		
34	网易公司	59	卓越数码	108	连邦软件				
35	第三波戏谷	60	华义国际	109	连邦软件				

革命与改良

2001 年 9 月，《家用电脑与游戏》宣布将在 2002 年实现“全彩化”。

2001 年 10 月，《大众软件》宣布 2002 年杂志游戏部分将“全彩化”。

2001 年 11 月，《大众软件》宣布 2002 年整本杂志都将“全彩化”。

2001 年 12 月，《软件与光盘》推出全彩 12 月号，作为 2002 全彩的序篇。

2001 年 12 月，《玩游戏》的 12 月号成为了最后一期单彩印刷版本。

2002 年 1 月，几乎所有的主要电脑游戏杂志都实现了全彩化或者准全彩化。

忽如一夜春风来，千数万树梨花开。说是无意巧合也好，“英雄所见略同”也罢，总之，中国的电脑游戏媒体们就这样“突然”的迎来了全新的彩色时代。

“全彩”虽好，却只是改良。而改良并不是革命。

改良者们只是想维系些什么，而革命者则是想改变些什么。

记不得从何时起，我们已经习惯了“正确阅读游戏杂志”的方法：先看看新闻，再看看前瞻，然后翻过来是评论，接下来必然就是攻略，下来当然是密技，最后不用想也知道是读者们的来信和小编们的趣事……一样的格式，一样的模版，就象课本般章节分明、严肃整齐。

而现在有人要打破这一切！按照游戏类型划分栏目?！不再细分文章类型?！这……这是多么荒唐的想法！欧美游戏杂志有这样的么？没有！港台游戏杂志有这样的么？没有！大陆游戏杂志有这样的么？当然也没有！

难道真要践踏神圣不可侵犯的祖宗成法……简直就是造反啊！

直到这一天，当《家》真的想改变的时候，我们才发现，电脑游戏的资讯传播者们——无论是我们还是我们的竞争对手——竟然都不约而同的有了可以共同遵循的“祖宗成法”……

历史告诉我们，改良是温和而安全的……只要把过去的模版套上漂亮的“全彩”外衣，人们就会非常乐意的接受。但革命是冲动而危险的……因为这将改变人们长期的阅读习惯，打乱伟大的排版秩序，把一切给弄得“乱七八糟”……

直到《家》真的想改变的时候，我们才发现，革命要冒如此巨大的风险。

也许革命让我们难以适应，也许革命带来各种问题毛病，也许革命后甚至不如从前，也许不少人已经在高喊“我们要回到过去！”

不过，即使有一万条反对革命的论据，只要有一条理由就足以让我们选择革命而不是改良，那就是——

只有革命，才可能让我们拥有一个全新的世界。

为了让人们看到全新的世界，我们值得冒险。

东东
ldd@fcgm.com.cn

最佳网络游戏	1
最佳英文角色扮演	2
最佳中文角色扮演	3
最佳动作射击游戏	4
最佳冒险游戏	5
最佳即时策略游戏	6
最佳回合策略游戏	7
最佳竞速游戏	8
最佳运动游戏	9
最佳模拟游戏	10
最佳策略经营游戏	11
最佳恋爱养成游戏	12
最佳游戏硬件	13

2001 年度电脑游戏大赏

家用电脑与游戏”版的《2001 年度电脑游戏大赏》完成于 2002 年的 1 月 15 日。与那些在去年就早早排定的“2001 游戏评奖”相比，它多少显得有点姗姗来迟。

根据业界不成文的习惯，媒体们喜欢在当年 11~12 月间就完成全年的盘点——“年度十大”、“年度评奖” 什么的，为的是讨一个岁末新年的好彩头。不过，它们也因此常常被那位钟爱 12 月的圣诞老人幽默一把，漏掉真正的压轴好戏。记得 1991 年 12 月 25 日夜，当戈尔巴乔夫总统宣布苏联永远终止存在的时候，无数家报纸、杂志、电视台这才发现，大家本以为很是完美的“年度十大新闻”竟然如此可笑的多了一个永难弥补的遗憾……

2001 年的电脑游戏业似乎也是如此的有趣：当无数份年度游戏评奖正在印刷的时候，真正的王者们——《巫术Ⅷ》、《席德梅尔的文明Ⅲ》、《重返德军总部》才刚刚伴随着冬雪来到——幸运的是，我们仍在冷静地守侯，直到宝座终于等到它们真正的主人。

我们不想为“家用电脑与游戏”版的《2001 年度电脑游戏大赏》加上诸如“权威”“最高”之类的夸张定语。但至少有一点我们可以确认，那就是在拟订这份得奖名单的时候，我们确实已经看到了 2001 年发布的全部电脑游戏。■

说到网络游戏就不得不提客服和游戏公平的问题，虽然游戏评选只是针对游戏机制和可玩性而言的，是对游戏开发水平做横向的比较。但是网络游戏却因为其身份特殊，不可能卖了游戏就不管理，所以客服中心的管理能力，也或多或少地影响着游戏的可玩性。不过在国内，这种影响还不明显，倒是有几个偏例可以证明，玩家人数越少的游戏，客服相对管理越负责，而越是拥有庞大玩家群体的游戏，越会发生这样那样的服务问题。不知究竟是商家投入不够，还是只顾赚钱而忽略了服务呢。总之，“2002 年网络游戏市场是否需要规范化管理”的问题，已经被越来越多的人拿到桌面上来讨论了。相信今年的网络游戏市场必定会有所改革，否则真到拼客服信誉和管理能力的时候，不知会有多少网络游戏成为“疲软之师”。

2001 年网络游戏火爆出击，瓜分了单机版游戏的一大半市场，同时也有很多低成本网络游戏死于激烈的市场竞争之中。相信，2002 年还会有更激烈的竞争在等待着网络游戏商们，同时也会成为决定单机游戏命运的主导因素。不知这样的局面，能否称之为“新网络游戏年”。■

石器时代 2.0	
英文名称	Stoneage 2.0
出品公司	日本 JSS
国内发行	华义
上市日期	2001.12

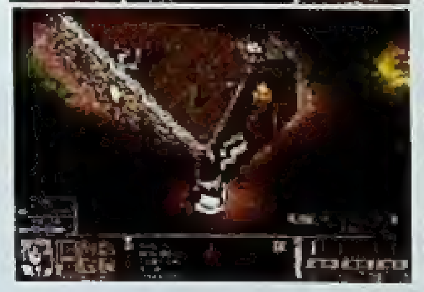
毫无疑问，《石器时代》以其独特的游戏风格和轻松的游戏理念——卡通画面、Q 版人物、轻快的音乐以及可爱的宠物，赢得了广大玩家的心。在它进入国内市场之初，还没有哪个网络游戏可以允许玩家饲养宠物，也没有一款网络游戏拥有如此可爱的人物设定和画面表现，因此，游戏上市之后的火爆场面，着实令人感慨网络游戏时代的来临。不过，游戏上市后出现的种种问题，也使很多人对它失去了耐心，但离开者毕竟占少数，而加入者却越来越多。《石器时代 2.0》的推出，更是令玩家们叫好连连。游戏修改了很多前代的不足之处，并且新增了家族系统，推出不到两个月已注册的石器家族便有近千个，可见它的受众面之大。因此，鉴于“石器”在网络游戏玩家心目中的地位，获得大奖也是无可厚非的。

金庸群侠传 Online	
英文名称	-
出品公司	中华网龙
国内发行	智冠科技
上市日期	2001.7.20

毕竟国内的武侠游戏氛围很浓，武侠 RPG 市场的膨胀，也影响到了网络游戏业。先前《网络三国》的火爆，充分说明了武侠网络游戏的广阔前景。而 2001 年问世的《金庸群侠传 Online》，无论从画面表现、角色设定、武工门派、技能特长上，都较其同门师兄成熟了许多，因此吸引了相当一批忠实玩家，是年内仅次于《石器时代》的热门网络游戏。唯一的不足是游戏任务方面略显单薄，玩家对练级 PK 的兴趣远远超过了做任务。

龙族 0.68+	
英文名称	Dragonraja 0.68+
出品公司	韩国 ESOFT
国内发行	第三波戏谷
上市日期	2001.9

《龙族》在整体框架上学足了 UO，因此其游戏体系非常庞大，机制平衡且全面，职业、技能、工作和升级，都模仿了 UO 的计算方式，只是升级速度大幅提高，使玩家不至于失去游戏的耐性。另外，游戏一开始就提出了国家和国战的概念，并在不断地完善这些内容。大规模的国战，就是《龙族》吸引玩家的主要因素。不过，游戏的系统漏洞也暴露出了管理上的问题，很多人放弃游戏的主要原因也在于此。所以，游戏虽然能够入围，但获奖的可能性却不大。



万王之王：乾隆王朝	
英文名称	-
出品公司	台湾雷爵资讯
国内发行	天下华彩
上市日期	2001.6

作为国内早期的图形 MUD 之一，《万王之王》的老资格可是确立已久了。作为最新资料片的《乾隆王朝》，在继承前作良好特性——平衡的职业分支以及足够庞大的世界架构的同时，也迈出了改革的一步。游戏搭建了新的服务器，开辟了一块全新的东方大陆，并添加了转职系统和全新的任务，使老玩家有个更多冒险的空间，而通过大规模发放免费试玩光盘的举动，也吸引了不少新玩家加盟，可谓一箭双雕。不过，游戏的问题依然很多，除了图象表现上略显粗糙之外，从一代就被玩家抱怨的系统运行缓慢问题，到现在都没有解决。因此，虽然游戏机制无懈可击，但大奖却与它无缘。

巫术Ⅷ	
英文名称	Wizardry 8
出品公司	Sir-Tech
国内发行	-
上市日期	2001.11

历经十年漫长的等待后，欧美 RPG 史上最古老的经典系列"巫术"推出了续作。令人痛心的是，这竟也是她的绝唱。在最后的时刻，《巫术Ⅷ》终于达到了 RPG 的巅峰 庞大的多线式剧本架构、刻画鲜明的人物性格、优秀的回合制战斗方式、动听的音乐音效……除了画面水准略显一般以外，其他所有的 RPG 要素都做到了完美或者接近完美的高度。"夕阳无限好，只是近黄昏。"在给这位迟暮的老人戴上 RPG 王冠的时候，伤感的遗憾也许要比祝贺的笑语更让整整一代 RPG 玩家为之感动……

与大作云集、风云迭起的 2000 年相比，2001 年的欧美 RPG 市场显得稍微平静了些，从年初到年中，三部名著的资料片《暗黑破坏神Ⅱ毁灭之王》、《博德之门Ⅱ巴尔的王座》和《冰风谷 冬之心》吸引了大多数玩家的视线，除此以外，包括小有名气的《恶魔岛》在内的大多 RPG 都只能无可奈何的在上市列表上苍白无力的挂着。新秀中，来自于 PS 平台的《召唤者》比较瞩目，但它掀起的波澜也没能达到它在 TV GAME 玩家中影响力的一半。

如果说上半年是"续篇"们的天下，那么从下半年起，新生势力开始夺回它们失去的阵地。《奥秘》对于欧美 RPG 界的影响可以说是震撼性的，完美的世界架构和庞大的故事情节弥补了画面的粗糙，很多评论都认为，其实它已经拥有了挑战它的模仿对象——《博德之门》的强大实力。相比之下，另一款以《暗黑破坏神》为模仿对象，进行了长期宣传攻势，也更为人们期待的大作——《暗黑武士》推出后却让大家感觉并不理想。当然，更糟的还在后头……等待已久的《光芒之池》表现平平，彻底粉碎了 RPG 玩家的希望。

正在大家哀叹着要在 RPG 要在无聊中结束 2001 的旅程的时候，有一位久违的老友归来了……"游龄"小于 5 年的"新"玩家们恐怕对它是只闻其名，因为它的前作《巫术Ⅶ》发售已经是遥远的 1992 年的事情了。所谓"好戏总在后头"，《巫术Ⅷ》以其非凡的实力成为了名副其实的年终压轴大戏。

2001 年国内对欧美 RPG 的引进工作不尽如人意。许多代理计划宣告流产，有限的几款作品也大都没有汉化。对于广大普通的国内玩家来说，横亘在他们与欧美 RPG 之间最宽的鸿沟不是文化背景的差异，而是语言障碍。经过完美汉化的《魔法门》系列在国内的走红有力的证明了这一点。就在大家麻木的玩着那些质量低劣的武侠 RPG 的时候，已经有无数优秀的，真正配称得上 RPG 的作品从我们身边悄悄的走过去了……希望 2002 年不再如此。■

暗黑破坏神Ⅱ毁灭之王	
英文名称	Diablo II: Lord of Destruction
出品公司	BlizzardSir-Tech
国内发行	奥美
上市日期	2001.6

世界上最强的 A·RPG "暗黑破坏神"的资料片。但并不是一个榨取名著剩余价值的商业产品，除了两个能力超酷、特色鲜明的新人物加入外，游戏中为人称道的装备体系中又有不少新设定加入，让收集狂们的工作更加多样有趣而且得心应手。

博德之门Ⅱ巴尔的王座	
英文名称	Baldur's Gate II: Throne Of Bhaal
出品公司	Bioware
国内发行	-
上市日期	2001.6

《博德之门Ⅱ》的精彩续篇。它完整地继承了前作的全部优点，同时增加了一个名为"狂暴法师"的有趣职业——当然令人激动的改变还不止于此 等级上限有了极大的提高，你几乎可以达到神般强大的高度，相应的，战斗成分也大大增加。不过，"博德之门"引以为豪的精彩剧情在此有不少缩水——这不能不说是一大缺憾。

奥秘	
英文名称	Arcanum Of Steamworks and Magick Obscura FairLight
出品公司	Troika
国内发行	华彩
上市日期	2001.6

所有入选的四款游戏中，只有它没有依靠经典"系列"的名望，单凭新秀的实力赢得玩家的认可。把工业时代的科学与中世纪的魔法完美结合的高明创意，使得它在游戏剧本、人物设定和技能系统上都显得新意十足，与众不同。唯一的缺憾是画面水准只能勉强算是中等，这个显著的不足使它与本年度 RPG 王座失之交臂。

对于中文角色扮演游戏而言，2001 是高产而平庸的一年。该类型的三大组成部分 武侠 RPG、国产日式 RPG 和日韩 RPG 中文版总和起来，虽然数量相当可观，但大多数都表现碌碌，乏善可陈。

武侠 RPG 的发展没有大的突破，这表现在三个方面

一、好剧本极度匮乏。为了避开这个尴尬，不少制作者取巧走了改编名著的路子，许多大名鼎鼎的小说和漫画被移植了，但很显然，被移植的只是显赫的名字而不是原著的内涵。没有一款游戏能达到原著巨大影响力的百分之一。与之相反，《月影传说》却偏偏以原创剧情取胜，获得了颇为热烈的喝彩。

二、形式上因循守旧。老套路的武侠 RPG 就象流水线上的产品一样被批量化的生产出来。这些"成熟"的商品什么也不缺——除了创意和革新。对于这个糟糕现象的形成，某台湾大游戏企业有着不可推卸的责任。唯一的亮点算是《武林群侠传》，当然它的创新也并非革命性的——仅仅是因为同僚们的暗淡无光而令它得以熠熠生辉。

三、新瓶旧酒的成功。《新仙剑奇侠传》和《新剑侠情缘》的热卖是对 2001 武侠 RPG 集体的巨大讽刺。由于本年度重量级大作的缺席，这两位半老徐娘只在外观上稍加打扮，就轻而易举的艳压群芳。

今年发售的国产日式 RPG 和日韩 RPG 中文版数量上与武侠 RPG 旗鼓相当，但影响力却较后者相差甚远。原因有两点

一、总体质量的平庸。一方面，在对优秀日本 RPG 的仿造工作上，中国人和韩国人都还仅得皮毛，未得精髓，尚有很长的路要走。而另一方面，对于日本人来说，制作 PC 平台的 RPG 本身就是二流游戏公司的活儿。所以，国内市场上日式 RPG 质量平平也是情理之中。

二、玩家需求的减少。如果说质量是导致日式 RPG 在国内失败的唯一原因的话，就无法解释为什么如《永远的依苏Ⅱ》、《龙战士Ⅲ》这样的名作也被冷落。自从武侠 RPG 在国内兴起以后，普通日式 RPG 方面一直没能推出足以发起反攻的、震撼性的大作，因此国内电脑游戏玩家很快全面接受了武侠 RPG，他们对整个日式 RPG 群体的厌倦情绪导致了后者在中国 PC 游戏市场上至今难有作为。

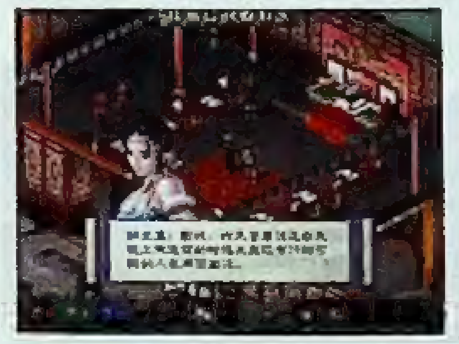
当然，2001 的中文 RPG 年鉴也不仅仅是灰暗的文字。经过洗牌和淘汰以后，存活下来的大陆游戏出品公司得到了长足的进步。西山居"剑侠情缘"系列的巨大成功证明大陆游戏制作业已经可以比肩甚至超越海峡对岸的同行。我们更惊喜的发现，另一家大陆游戏公司目标软件正在进行一个名为"秦殇"的庞大计划，从目前释出的资料来看，《秦殇》似乎已经不满足于把中国游戏作为对手。它和它的制作集体正以"博德之门""冰风谷"这样的世界顶级 RPG 为目标，发起雄心勃勃的挑战。如果他们能够成功，相信 2002 中文 RPG 的"大奖"宝座上将不至于再出现"空缺"的尴尬。■

年度最佳中文角色扮演
Play!

空缺

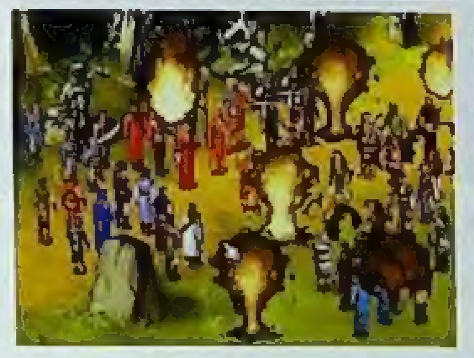
剑侠情缘外传月影传说	
英文名称	-
出品公司	金山
国内发行	奥美
上市日期	2001.6

出自大陆武侠游戏名门"剑侠情缘"。一改该系列传统 RPG 的模式，以"Diablo Too"的形式登场。流畅的动作和完整的升级系统使它具备了成为一款出色的 A·RPG 的必要条件。与欧美 A·RPG 不同，《剑侠情缘》拥有丰富的、武侠内容的原创剧情，更能为中国玩家认同接受。



武林群侠传	
英文名称	-
出品公司	河洛
国内发行	智冠
上市日期	2001.8

盛极一时的名作《金庸群侠传》的新篇。开放式的剧情和养成成分的融入使它卓尔不群，脱颖而出，成为本年度最具创意的游戏。很遗憾，有两件非常重要的东西阻止了它最后到达中文 RPG 的王座 粗糙的画面表现和前后分离的混乱结构。



幽城幻剑录	
英文名称	-
出品公司	汉堂
国内发行	智冠
上市日期	2001.11

老牌游戏公司汉堂的最新作，被玩家盛赞堪与《轩辕剑Ⅲ》媲美。从外观到内涵，各方面表现都相当不错，尤其是繁多的分支和丰富的物品，大大提高了游戏耐玩性。情节与整个"天地劫"系列相融合，形成了一个完整的游戏故事体系。

重返德军总部	
英文名称	Return to Castle Wolfenstein
出品公司	Gray Matter/Activision
国内发行	天人互动
上市日期	2001 11

很少有一款游戏作品具有《德军总部》(Wolfenstein 3D)如此非凡的影响力，那便是id Software在20世纪90年代初倾力打造的动作射击游戏的定义之作。事隔十年之后，id为玩家带来了全新的《重返德军总部》，该作品将以往的定义推向了更高的领域。

第二次世界大战的历史背景似乎是一座发掘不尽的宝藏，而游戏根据自身特性则可将这段历史表现得淋漓尽致，那浴血奋战的诺曼底海滩，那些令人怀念的古老枪械……事实上，这些只是《重返德军总部》中激动人心的一部分。在这里有更丰富的武器装备，有更凶残的电脑敌人，所有这一切都是拜id出色的人工智能设计所赐。事实上，《重返德军总部》单机部分的出色表现只是游戏成功的一方面，id的实力主要还是体现在多人游戏部分。

《重返德军总部》中创新的多人团队模式才是作品最终成功的关键。凭借id多年积累的经验和非凡创造力，玩家在游戏中体验到了最佳的平衡性和游戏性。目前全世界已经有很多的玩家开始由Q3或CS转向了这里，这足以证明多人模式中包含了更多的乐趣。

综合以上两点，《重返德军总部》当之无愧地赢得了年度最佳动作射击游戏的称号。

2001年可以说是主视角射击游戏蓬勃发展的一年，尽管众多游戏中并没有更突出的创新设计，然而作品出色的品质表现使射击游戏在本年显得尤为光彩夺目。与往年相比，2001年的射击游戏从诸多特性方面都达到了更高的水平。尽管近年来出现了不少多人对战射击游戏，许多玩家也开始将目光转向新兴的游戏竞技，但事实上单人射击作品仍可通过对故事背景的描述和游戏气氛的渲染展现出游戏的传统魅力，许多游戏制作者也正是看中了这一点。现在我们可以说，2001年是单人射击游戏再次回归的年代。■

不死亡灵	
英文名称	Clive Barker's Undying
出品公司	EALA/EA Games
国内发行	-
上市日期	2001.02

这是一款由著名恐怖小说作家Clive Barker为玩家带来的动作游戏，由此我们不难想象，作品中包涵的便是无尽的恐惧。以恐怖为主题的游戏首先需要的就是气氛渲染，相信每个尝试过该作品的玩家都会承认，游戏从场景设计、音效制作到诸多游戏细节都成功地表现出了"恐怖"这一主题思想。作品本身在游戏性方面同样表现出色，作为一款动作射击游戏，你可以选择多种武器装备，另外你还掌握多种魔法，必要时你甚至可以同时使用武器和魔法。尽管游戏并没有提供多人游戏模式，但游戏凭借出色的情节和细节表现已然堪称经典之作了。

闪点行动：雷霆救兵	
英文名称	Operation Flashpoint: Cold War Crisis
出品公司	Bohemia Interactive/Codemasters
国内发行	天人互动
上市日期	2001.08

不少玩家以为《闪点行动：雷霆救兵》是今年最出色的射击游戏，因为它带给大家一次最接近真实的现代战争体验。游戏将混乱的战场表现得淋漓尽致，整个场景模型、人物造型和背景音效的设计都充分体现了真实。此外游戏中为玩家提供了丰富的武器装备，这些也完全是按照现实世界中的武器装备而设计的，玩家不但可以使用多种单兵武器，还能驾驶各种车辆及战机，这样的设计极大地丰富了游戏性。尽管作品在某些细节方面仍存在着一些问题，但对现代战争成功的仿真模拟却吸引了全世界无数玩家。

异形大战掠夺者Ⅱ	
英文名称	Aliens Versus Predator 2
出品公司	Monolith Productions/Fox Interactive
国内发行	-
上市日期	2001.11

正如人们想象中一样，Monolith与Fox的组合为大家带来了一款电影般的动作射击佳作。之所以说是电影般的，精彩的情节设计则是必不可少的。故事发生在LV-1201行星上的人类研究站中，异形、掠夺者和人类陆战队员将在这里展开殊死搏斗。游戏当中这三方的情节将交错展开，在某些特定的场景和任务中你将充分感受到这一点。除去情节之外，游戏通过动态光源技术和背景音乐渲染恐怖气氛取得了极大的成功，尤其是在你扮演脆弱的人类时……游戏在多人部分相对前作也有很多改进，但仍不足以和那些成名的联机大作相提并论。可以说，《异形大战掠夺者Ⅱ》只是为那些准备享受压抑气氛，准备横扫电脑敌人的玩家所设计的。

2001年度電腦游戲大賞

冒险类游戏可以称为传统的类型之一，在电脑游戏诞生的初期，冒险解谜类作品曾风行一时，近十年间诞生了无数佳作。随着电脑技术的飞速发展，人们观念的变化，节奏舒缓的冒险解谜游戏开始走向衰落，紧张激烈的动作冒险游戏开始盛行起来。电脑平台上的动作冒险类游戏在"鬼屋魔影"出现后诞生，在"古墓丽影"辉煌的同时走向辉煌。2000年底"古墓丽影"系列推出了第五代，同时这个系列也开始走向了衰落，而整个动作冒险类游戏竟然也随之步入了低谷，这不得不让人深感遗憾。

2001年冒险类游戏虽然推出的数量相对减少了，但在少量的作品中仍然不乏精品。《神秘岛 放逐》让人们看到了解谜爱好者的执着，而《英雄本色》又让人们欣赏到了游戏制作人的非凡创意，所有这一切让人感到了些许欣慰。此时此刻，让我们继续期待2002年，期待传说中劳拉的回归，也许那也就是冒险游戏的回归。

英雄本色	
英文名称	Max Payne
出品公司	Remedy Entertainment/GodGames
国内发行	新天地
上市日期	2001.7

在今年上市的游戏当中，许多玩家期待已久的跳票大作终于正式登场了，而《英雄本色》便是其中之一。在制作公司Remedy Entertainment三年多的开发期间内，发行商GodGames一直封锁游戏的开发情况，只是发布了极少量的游戏截图和游戏细节，吊足了广大玩家的胃口。当今天玩家拿到游戏时幸运地发现这不仅仅是一款出色的第三人称动作冒险游戏，其中的"射击时间(bullet time)"设计带给玩家前所未有的精彩享受。这种极具创新思想的慢动作表现形式成功地运用在动作游戏当中达到了极佳的效果。相信很多玩过此游戏的玩家一定都对此深有感触，你可以操作游戏中的人物完成一系列动作影片中常见的精彩特技表演，吴宇森式的枪战影片表现形式贯穿游戏始终。说到这里，事实上《英雄本色》中蕴涵着丰富的电影元素，游戏情节的描述发展和武器的效果都带有明显的电影手法。虽然从表面上看，这是一款动作射击游戏，但是我相信玩家一定从中欣赏到了更多。

《英雄本色》并不是一款仅仅由慢动作表现出来的枯燥动作游戏，游戏讲述了一名警官为家人复仇的动人故事，在每个关卡之间游戏用连环画配合语音的形式描述着情节的发展。相信在《英雄本色》成功之后，制作公司Remedy Entertainment也会因此一举成名，而不久的将来的我们一定还会见到诸多类似的作品，这些也都是年度最佳冒险游戏《英雄本色》的影响所致。■

神秘岛Ⅲ放逐	
英文名称	Myst III: Exile
出品公司	Presto Studios/Ubi Soft
国内发行	育碧
上市日期	2001.5

传统冒险游戏的真正魅力所在便是那繁复的谜题，玩家在破解谜题后将获得更多的成就感，同时，传统冒险游戏通常拥有亮丽的画面，也让玩家在为谜题苦恼的时候，欣赏一下优美的风景得到适当的休息。"神秘岛"系列便充分展现了冒险解谜游戏这两大要素。

《神秘岛Ⅲ放逐》延续了系列的全部传统，赏心悦目的奇幻世界，非常难度的谜题设计。谈到谜题设计，新作中依然是那些超现实主义的奇思妙想，题目本身与故事情节的发展没有丝毫联系。谜题的难度依旧，那是一种近似疯狂的享受，游戏中依然没有提供任何提示，你只能凭借自己的智慧和耐心去解决它，而这也正是"神秘岛"系列传统的真实性与超现实主义的奇妙结合方式。

凯恩的遗物：灵魂使者Ⅱ	
英文名称	Legacy of Kain Series: Soul Reaver 2
出品公司	Crystal Dynamics/Eidos Interactive
国内发行	-
上市日期	2001.11

续作通常只是延续，而并没有太多的创新。《灵魂使者Ⅱ》也不例外，仅仅在原有优秀前作的基础上做了适当的改进，但作品的表现在这冒险游戏末落的2001年已经是难能可贵了。

游戏的故事线并没有什么新意，最初印象的改进主要体现在画面质量的提升上，更宏大的场景设计表现出色。进入游戏之后，你才能真正感受到游戏的细节创新。丰富的武器、魔法与谜题设计的成功结合，才是游戏吸引玩家的根本。

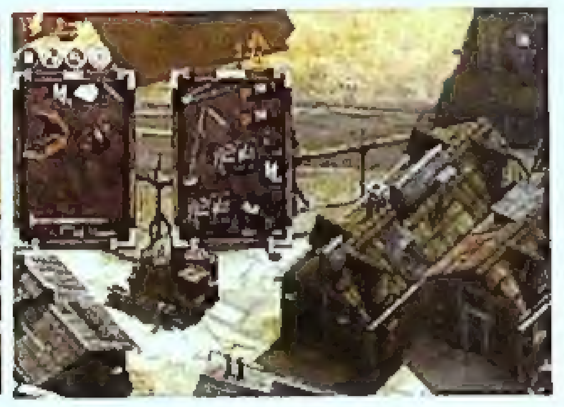
鬼屋魔影Ⅳ	
英文名称	Alone in the Dark: The New Nightmare
出品公司	Spiral House/Infogrames
国内发行	新天地
上市日期	2001.6

老牌动作冒险再度出击，期待之后却发现游戏的制作与进行方式竟然同著名的"生化危机"系列有着惊人的相似之处，这未尝不让人感到遗憾，要知道第一代《鬼屋魔影》的诞生比"生化危机"系列早三年以上。

《鬼屋魔影Ⅳ》中给人印象最深的就要说是画面表现了，通过细腻的场景和照明光线效果，成功地烘托了游戏的恐怖气氛。故事围绕着影子岛上神秘的古老力量展开，侦探爱德华将同艾琳娜一起揭开所有的谜团。

盟军敢死队Ⅱ	
英文名称	Commondos 2
出品公司	Pyro/Eidos
国内发行	新天地
上市日期	2001.9

曾经最令人惊叹的即时战术游戏，终于迎来了它的新一代作品。在延续前作良好的画面表现的基础上，还引入了室内及多视角功能，加上窗子或门这样的物品的遮挡和透视效应，使得游戏的策略挑战更上一层楼。游戏中的任务地点更加丰富，各角色的特点虽然有所融合，但也更具真实感。游戏中安排了一些秘密关卡，对细心的玩家也可算是额外的惊喜。《盟军敢死队Ⅱ》保持了他所独有的集中精力于战术运用的特色，值得所有自诩策略高手的玩家前来应战。



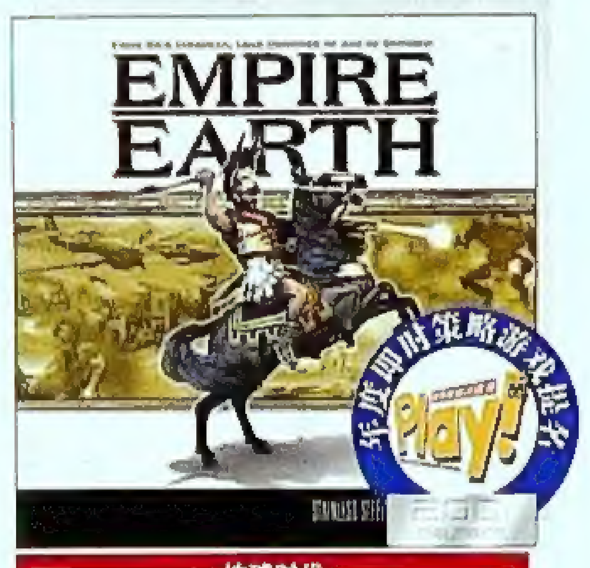
即时策略游戏已经成为电脑游戏中最泛滥的类型，它的游戏方式已经从最初的新奇创意变成了几乎每个人都心领神会的基本内容，为此它就不能再以简单的圈选加点击的方式来充当主题内容，而必须从题材上寻找突破，以真正的游戏内容而不是游戏方式去引起消费者的注意。

当然有人会说，那为什么《星际争霸》还那么受欢迎？其实大家都忘记了最重要的一点，那就是被游戏竞技所选中的游戏，只是因为它的系统设定可以满足多人对战的公平性和多样性需求，它已经从游戏变成了一种工具。从这个角度来看，如今还在玩《星际争霸》的人们要么是为了竞技，要么是从未玩过RTS。

曾经开创RTS先河的Westwood，年内也推出了两款新作，不过从画面表现到题材内容上，都没有获得其之前成名作品所受到的热烈反响。也许是因为消费者变得浮躁了，无法去体会内容的深意了。然而现状也许就是如此，所以设计者需要用更新的东西，来唤醒玩者沉睡的热情。

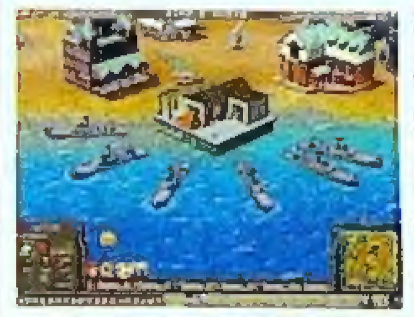
本年度评出的最佳即时策略游戏《盟军敢死队Ⅱ》，从方式及内容上都还是一枝独秀，因此推出之后也收到了不错的反响。而其它入围作品虽然各有特色，但在各自的一些方面都还存在着明显的差距，像《地球时代》的3D画面并不那么令人满意，《永远突袭》中作战单位虽有经验值设定，但在战役中缺乏延续使用的设定，使其对于反映真实情况有所欠缺。《猪兔大战》在各方面都有不错的表现，遗憾的是也许因其题材所限，于每场战斗中的策略性运用还比较简单。

即时策略是反映客观世界中矛盾与冲突的一个很好的工具，相信这个类型还会不断地发展下去。希望能看到更多作品能把最好的图像能力及更深刻的主题设定融合起来。■



地球时代	
英文名称	Empire Earth
出品公司	Sierra
国内发行	奥美电子
上市日期	2001.11

能够把人类历史五十多万年的内容融入到一个即时策略游戏中，这本身就是一项极富挑战性且非常引人注目的计划。很高兴能看到《地球时代》最终展现给我们一个理想中的策略世界。除了贯穿人类历史的文明升级内容之外，它也拥有最新的3D图像引擎，把陆、海、空的对抗全面引爆，而魔幻世界的火山、地震、海啸等效果也令人为之赞叹。所有这些新奇的内容，并不需要我们花费更多的时间去重新掌握。轻松上手、全新乐趣，《地球时代》的确是2001年度不可忽视的即时策略游戏。



永远突袭	
英文名称	Sudden Strike Forever
出品公司	Fireglow/CDV
国内发行	-
上市日期	2001.6

如果你想在游戏中体验第二次世界大战的战场，《永远突袭》就是目前我们唯一愿意向你推荐的游戏。它拥有欧洲战场上参战各国精确还原的武器装备，而且提供了各种地貌的战场环境，同时把“侦察”手段推上了极为重要的地位。此次增强版本所改善的单位寻路能力及增加的远程侦察单位，使得整个战斗更具变化性。

猪兔大战	
英文名称	S.W.I.N.E
出品公司	Wanadoo Edition / Kalisto
国内发行	怡彩科技
上市日期	2001.11

非历史、非科幻的即时策略该怎么做？《猪兔大战》以其独特的风格吸引了我们的注意。游戏中虽然卡通但绝对细腻且充满真实感的3D场景及作战单位，效果令人惊叹。在游戏中你除了拥有轻松的游戏心情，还将游历一个奇幻的、但又充满生机的卡通王国。游戏在策略设定方面采取了单位升级系统，并可以带入各关不断培养，这也更符合人们对于自己所喜爱的东西的保留欲望。

2001年度电脑游戏大赏

回合策略是电脑游戏中的“没落贵族”。其中“没落”是指曾经与RPG平分秋色，统领PC GAME半壁江山的它如今已退守一隅，势力衰微，而“贵族”则是指它至今仍在不断推出高质量、深内涵的作品，继续在一批高层次的玩家群落中保持着难以动摇的地位。

本年度，回合策略游戏的两大部分：传统SLG和战棋（S·RPG）都有一批表现不俗的作品。

国内的传统SLG市场一向以光荣游戏为尊，2001年光荣的四款大作中以《信长之野望Ⅸ岚世记》为最强，而最差的则是《三国志Ⅶ》，同时绝大部分中国玩家也无声地抵制了臭名昭著的《提督之决断Ⅳ》，总之，自己的历史由别人来书写的感觉真不好受啊……土产的一两款仿光荣的SLG最终效果都不甚理想，看来在这个领域，国内游戏产业与日本的差距还相当之大。

今年欧美SLG在年初《辐射策略版：钢铁兄弟会》发售时略起波澜，此后一直保持平淡，其中毫无新意的纯商业作品《英雄无敌历代记》系列遭到了许多玩家的指责。直到年底，真命天子才终于显身——席德梅尔先生“文明”系列的最新作是否有资格加冕为今年回合策略游戏之王？国外各大游戏媒体在这个问题上保持了难得的一致。

战棋方面，国内市场上日式战棋的受欢迎程度显然远胜于六角战棋。《装甲元帅Ⅱ》、《特勤机甲队Ⅳ》等汉化的六角战棋名作都在悄然中登场，悄然中被忘却。而几款闪亮出镜的国产战棋游戏都是日式战棋，它们的广受欢迎证明了这种简单有趣、情节丰富的游戏类型在中国还是拥有相当多的支持者。

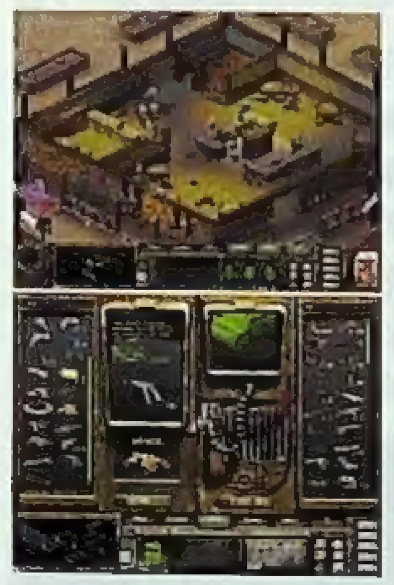
在2002年，我们的老朋友回合策略游戏也许仍将保持现有的割据地位，不会强大到东山再起，但也绝不会衰弱到无地容身。■

席德梅尔的文明Ⅲ	
英文名称	Sid Meier's Civilization III
出品公司	Firaxis
国内发行	天人互动
上市日期	2001.11

它不仅是回合策略游戏的帝王，更是PC GAME的帝王。从来没有任何一款游戏能象它那样为我们虚拟出如此广博而真实的世界。一定是上帝触摸了席德梅尔先生的脑袋，让这位了不起的游戏人想出把人类文明史做成游戏这种天才的创意。游戏复杂的策略系统科学地再现了我们这个世界的政治、经济、文化、军事、宗教等各个领域的运行，当你惊奇地发现历史中的一幕幕景象在游戏中重演的时候，当你亲自完成六千年恢弘的历史画卷以后，你就不会在对《文明Ⅲ》头顶上的皇冠再有任何的怀疑。

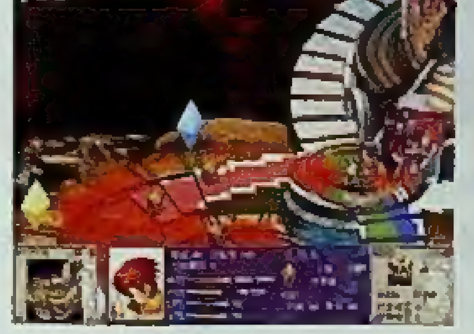
辐射策略版：钢铁兄弟会	
英文名称	Fallout Tactics: Brotherhood Of Steel
出品公司	Micro Forte
国内发行	育碧
上市日期	2001.3

继《魔法门》之后，又一个经典欧美RPG系列成功推出了它的策略版。依托《辐射》优秀的剧本，《钢铁兄弟会》成了一款情节丰富的SLG——这一点很象日式战棋。此外值得注意的是，该游戏中联机模式表现优秀，可操作性强，这为如何在传统的回合策略游戏加入最时髦联网元素树立了一个不错的典范。



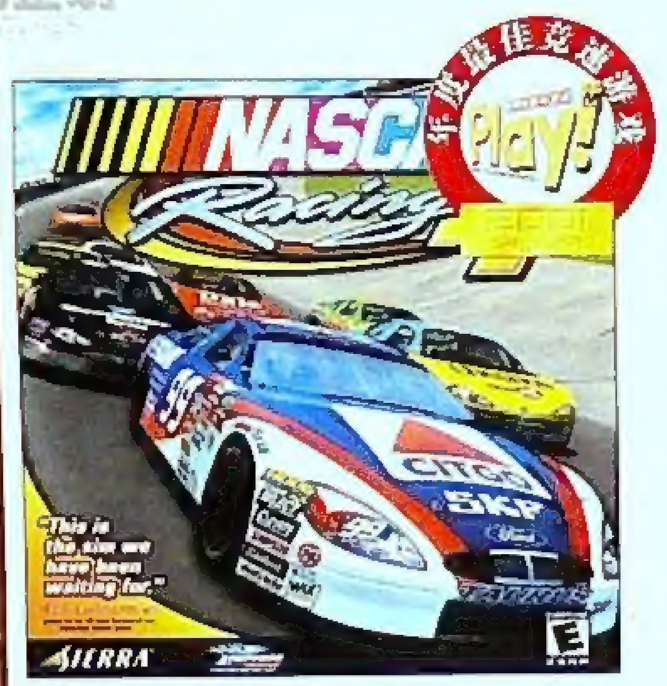
超时空英雄传说Ⅲ狂神降世	
英文名称	-
出品公司	宇峻
国内发行	智冠
上市日期	2001.11

唯一入围的战棋游戏。最有力的竞争者是同为豪门贵胄的《轩辕伏魔录》，单从外观上看，两者各有千秋，不相伯仲。但前者因为其内在战斗、升级、转职系统比后者要完整得多，再加上丰富多采的分支的剧情，最终得以入选。



信长之野望Ⅸ岚世记	
英文名称	-
出品公司	光荣
国内发行	-
上市日期	2001.2

今年光荣历史策略游戏的最强者。全新的结构与操作方式可能只是为下一代进行试验准备，因此并不非常成功，但终究是巨大的进步。错综复杂的战国各势力系统给人印象深刻，完整地再现了当年的政治格局。画面流金溢彩，华丽非凡，一改策略游戏外观简单的固有形象。



云斯顿赛车IV	
英文名称	NASCAR Racing 4
出品公司	Papyrus / Sierra
国内发行	奥美电子
上市日期	2001.2

尽管《云斯顿赛车IV》所反映的赛事只是美国国内的一项改装车大赛，然而若是你想安全地领略真正的赛车是怎样一种滋味，目前为止你只能在这部游戏中找到答案。《云斯顿赛车IV》率先在电脑竞速游戏中引入了车体表面的光影反射效果，赛车的操控和调教细腻方便，奔驰中的赛车座舱内，你能感受到高速度下车体微微起伏的危机，也能从刷刷的风声、拖拽出丝影的路面及充满力度感的换档声中体会速度的魔力。丰富的物理效应，官方授权的赛车、赛道和赛事，以及所有来自真实世界的 AI 车手，都使得《云斯顿赛车IV》成为当之无愧的竞速极品。

全球各项竞速赛事都是由最大的汽车生产商、石油公司及媒体集团用滚滚的金钱所打造的舞台，它不仅为这些比赛赞助商及后台老板带来无可限量的回报，同时也用高额的奖金造就了无数赛车英雄，吸引了亿万的观众。由于有了这么良好的"群众基础"，竞速游戏一直以来都是电脑游戏界的宠儿。

本年度推出了超过四十款的各式竞速游戏，其中当然以一级方程式大赛及各种拉力赛最受制作者青睐，这些赛事比较制度化，制作者无需考虑太多的创意，只要取得官方资料授权，便可集中精力于技术实现方面，而 EA 的《一级方程式大赛 2001》则以准确的 2001 赛季资料、良好的画面及操控表现脱颖而出。不过在场地赛方面年内推出了拥有极高声誉的《云斯顿赛车IV》，其表现效果压过了所有其它同类作品。虽然在其推出后发行的其它一些作品在图像表现的某些方面有所提高，但在虚拟赛车中的真实感受往往来自非常微妙的某个平衡点，在这方面"云斯顿赛车"系列一直保有神秘的力量。

拉力赛其实是国内玩家非常喜爱的一类赛车游戏，因为"拉力"这个名字往往给人以豪放的过弯甩尾及秀美的赛道风景这样的印象。这一年中新推出的冠以"Rally"的竞速游戏至少有六款。然而就在它们将要等到最后分奖的时候，《四驱车演义 II》杀了出来，它所展现的自然气息令所有的拉力游戏黯然失色。虽然一些评论者质疑其简单的操控设定，然而《四驱车演义 II》仍然以其极高水准的赛道设计获得了我们的推崇。

一大部分的非主流题材则是今年竞速游戏的另一特色。对于那些不太喜欢一本正的玩家来说，这些遥控车、大脚车或是科幻飞车玩起来更具动感。我们在《纽约飞车》中为其未来都市的声光效果深感震撼，看来从著名科幻影片获得的授权大大激发了游戏制作者的灵感，其中变换的机关、动态的都市及各种奖励物品如加速、防盾及导弹等也极大地丰富了竞速乐趣。

年末在欧洲推出了历时三年开发的《摩托英豪 II》，虽然它在一部游戏中结合了五种摩托竞赛方式，但从整体画面、音效及操控等方面的表现来看，都存在很多类似仓促推出的痕迹，这不由得令人感到遗憾。■

四驱车演义 II	
英文名称	4x4 Evolution 2
出品公司	Terminal Reality / G.O.D.
国内发行	-
上市日期	2001.10

如果你厌倦了按规矩办事，想轻松地体会猛兽在自然中奔跑的感受，那么《四驱车演义 II》的确是个不错的选择。30 条风格各异的赛道把你带到军事禁区、高山峡谷、海滨雪原，然后再交给你所有的名牌四驱越野车，剩下的就看你的了。游戏中各个赛道的开放式环境、隐藏的捷径、充分体现腾挪跌宕的高低盘旋地势，带来了其它游戏中从未有过的野性气息，越野车就该是这样！若是制作者能在越野车本身特性的体现上再多下些功夫，它的三代将不仅是入围了。

一级方程式大赛 2001	
英文名称	F1 2001
出品公司	Electronic Arts
国内发行	-
上市日期	2001.9

一级方程式大赛是一项极为讲究技巧的比赛，如果你看过官方赛场上对每个弯道标注的名字及其最高过弯速度，你就会知道这是一项要不得酷的赛事。EA 的《一级方程式大赛 2001》讲究的正是严谨地再现 2001 赛季的 F1 大赛，游戏中的各种数据都力求真实无误，连天气都可以选择真实比赛时的情况。不过游戏在声光效果上的稍许欠缺，也使它错失当选最佳的机会。

纽约飞车	
英文名称	New York Race
出品公司	Wanadoo Edition / Kalisto
国内发行	-
上市日期	2001.11

一进入游戏，你就会惊呼以为是来到了《银翼杀手》片头中的未来都市。没错，《纽约飞车》正是一部基于著名的科幻影片《第五元素》的场景来设计制作的。那些奇幻的霓虹灯、变换的广告栏、升降电梯和隔离巷道构筑了一个全动态的、充满幻想气息的都市"丛林"，而于"大厦峡谷"间的 3D 空间中的高速自由穿行的"飞车"就是你的坐骑。对科幻时代拥有极度热情的玩家将会找到属于自己的又酷又危险的未来赛事。

在现实生活中体育运动拥有广泛的爱好者，而这也正是电脑模拟运动游戏出现的前提。由此来看，运动游戏必定拥有无限光明的前景。如果说哪些游戏类型堪称不朽的流派，我想运动游戏必然是其中之一。

众多运动模拟游戏可以称作年度系列作品，通常每年都会推出一部新作，游戏中对画面、音效和游戏性方面进行了改进，力求达到最佳效果。尽管游戏的主题与往年并没有任何不同，而细节改进的表现似乎通常也显得微不足道，但佳作仍然是佳作，以下的作品便是 2001 年的运动经典。■

冰球 2002	
英文名称	NHL 2002
出品公司	EA Sports
国内发行	-
上市日期	2001.9

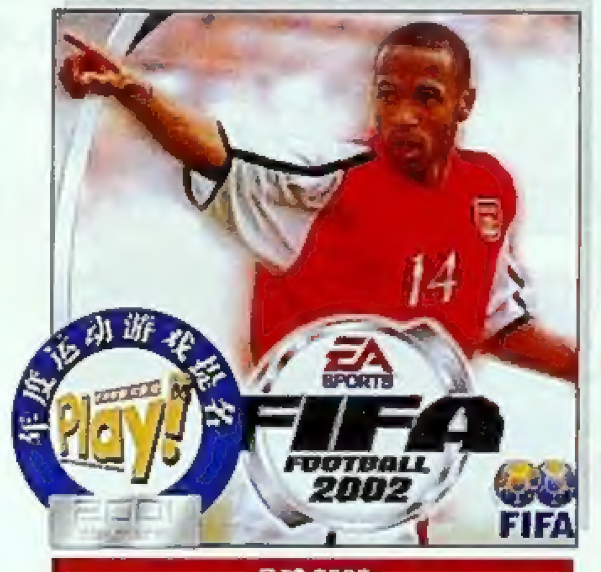
冰球运动对于大多数国内玩家都是项陌生的运动，但事实上，这并没有想象中的复杂，运动本身就是速度、力量和技巧的较量，透过 EA Sports 的《冰球 2002》你将体会到冰球比赛的精髓。

游戏的操控非常简单，为了配合快节奏的比赛，你可以通过极少的控制键，完成一系列真实比赛中的复杂技术动作。事实上 NHL 2002 并不是一款真正意义上的冰球模拟游戏，这里只有完全的速度感和最火爆的竞技，你不需要担心传球的准确率，射门的方向和角度，通过基本的战术配合，你便可以尽情享受极速滑行和大力射门的快感了。

作品在画面质量上有较大的改进，现场效果极佳，球员的细节动作也比前作丰富了许多。此外，为了带给玩家更多的感观刺激，游戏中新增了 Breakaway Camera 功能，当你突破了对方的防线，单独面对守门员的时候，画面将自动切换至特写的角度，此时球员的心跳，冰鞋划过冰面的声音将完全掩盖场外观众的欢呼。相信此时此刻你的心跳也会随之加剧。

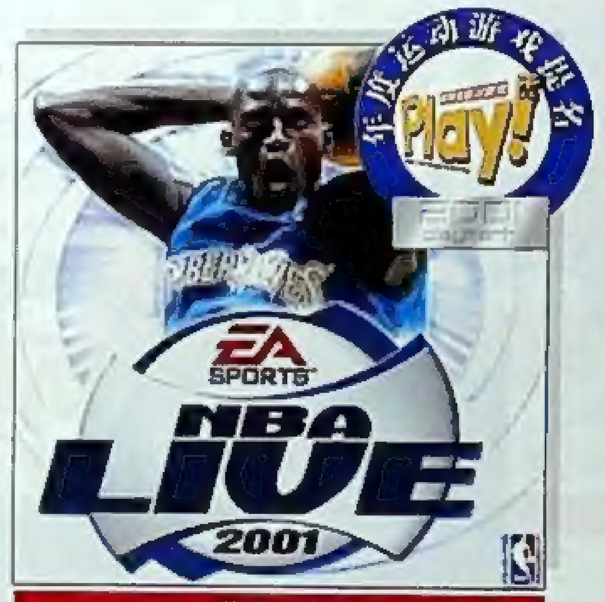
游戏基本比赛模式并没有什么改变，不过新增加了 NHL Card 的收集。当你在比赛中获胜或者完成一些特定目标，你将在赛后获得一定数量的积分，用这些积分便可以购买 NHL Card。这些卡片你可以自己收集欣赏，甚至可以在网上与其他玩家交换，游戏因此也具有的非常的意义。

游戏永远是游戏，只要成功表现出了作品最初所要表现的主题，同时让玩家享受到最大的快乐，那么游戏本身就是最成功的，我想这也就是《冰球 2002》取得成功的原因吧。



足球 2002	
英文名称	FIFA Soccer 2002
出品公司	EA Sports
国内发行	电子艺界
上市日期	2001.10

EA Sports 的"足球"系列一向是国内玩家关注的焦点，大家期待着作品每一代的改变。在《足球 2002》中，制作者明显将真实性的体现放在了创作的首位，从传球、抢断到无球队员的人工智能表现都充分体现了这一点，游戏的整体节奏明显放慢了，玩家有足够的时间观察全场的形势，组织更复杂的进攻。真实性的提高自然造成了游戏性的降低，但从整体表现来看，《足球 2002》依然保持着较高的制作水准，依然堪称 2001 年的运动佳作。

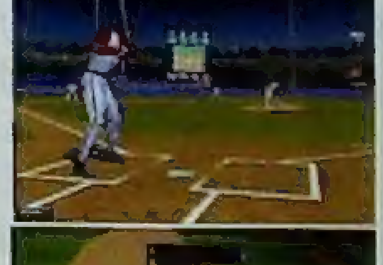


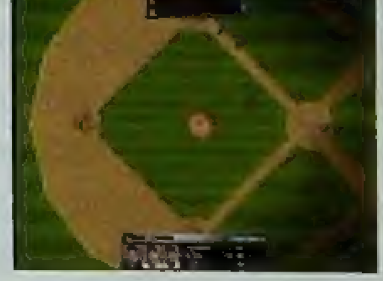
篮球 2001	
英文名称	NBA Live 2001
出品公司	EA Sports
国内发行	电子艺界
上市日期	2001.2

一年一度的 NBA 大赛重燃战火，只可惜这一代作品的推出时间滞后了一段相当长的时间，人们似乎感觉到 EA 正在改变"篮球"系列的发展方向。幸好这一代游戏本身并没有让人失望，系列的一贯传统——当年最佳画质——得到了延续。游戏制作中聘请了森林狼队大前锋凯文·加内特，利用动态捕捉技术力求使动作表现更为完美，不同球员也充分展现出了个人的技术特色。游戏的现场效果设计也较为成功，场面依然火爆。

劲爆职业棒球联赛 2002	
英文名称	High Heat Major League Baseball 2002
出品公司	3DO
国内发行	-
上市日期	2001.3

棒球运动似乎是陌生的，但棒球游戏想必大家都接触过，历史也许可以追溯到红白机时代。3DO 的"劲爆职业棒球联赛"系列可以说一向表现出色，在最新的《劲爆职业棒球联赛 2002》中结合精湛的画面表现，真人动态捕捉技术，配合实况转播效果，让玩家亲身体验全美棒球联赛现场的热烈气氛。当然众多棒球明星也将在游戏中登场，如果你熟悉这项运动，那么应该可以享受到更多。





超级卡曼奇IV

英文名称	Comanche 4
出品公司	Nova Logic
国内发行	华彩软件
上市日期	2001 11

曾经为个人电脑模拟游戏带来图像革命的《超级卡曼奇》，以其适度简化的操控、丰富流畅的近地环境、火爆热烈的战斗气氛及神秘的未来战斗直升机吸引了许多边缘模拟游戏爱好者。尽管其动作游戏风格令铁杆模拟游戏迷每每皱起眉头，但正因其良好的外在表现才获得了广泛的成功。此次《超级卡曼奇IV》历经一年的开发，在图像表现上再次站在了个人电脑模拟游戏的巅峰，而其战斗的乐趣也在更接近真实的战场上得到了淋漓尽致的发挥。

没有战争机来，模拟游戏最主要的精神支柱似乎显得有些疲软，这多少与军火工业的战争有些雷同吧。在世界和平与发展的大趋势下，模拟游戏界也[illegible]道。[illegible]及若干第三方开发的《微软模拟飞行》系列的资料片对此市场[illegible]幸福的[illegible]在世界各地的[illegible]，好一派祥和的场面。可惜[illegible]《微软模拟飞行2002专业版》也被[illegible]，唉，[illegible]

不过对于[illegible]对飞行战斗模拟游戏的玩家来说，外[illegible]是英雄本色，本年度的战斗模拟游戏仍然是以[illegible]题材为主，年初推出的《微软战斗飞行模拟II》太平洋战场为本年度二战题材的基调拉开了帷幕。在好莱坞影片《珍珠港》上映的带动下，五月[illegible]与珍珠港及二战有关的游戏蜂拥地飞来，这些游戏都带有模拟加动作的特点，比如《决战时刻》（Pearl Harbor Zero Hour）、《轰炸德国》（B-17 Gunner Air War Over Germany）、《防卫舰队》（Pearl Harbor Defend the Fleet）等。虽然游戏品质一般，但也带动了一股小小的战斗模拟游戏的热潮。

现代战机方面，《欧洲台风战斗机》（Eurofighter Typhoon）是值得关注的一个作品，它的动态战场设计及大时代的战争舞台设计都很有新意，可惜的是在细节的表现上尚有欠缺，飞航操控也缺乏足够的吸引力。若能在这方面多加提升，以老牌制作公司DID的能力，其后续作品将很值得期待。

年内海战题材的游戏包括《猎杀潜航II》（Silent Hunter 2）及《潜战指挥》（Sub Command），在气势上现代战争的仪表操控模式显然不敌二战时期的可视攻击模式。虽然如汤姆·克兰西著名的《猎杀红色十月》曾经大受欢迎，那也是因其[illegible]刻的冷战题材引起了人们的共鸣。

战车模拟游戏限于图像引擎的表现能力，年内未有令人瞩目的新作出现。其实从地表的丰富程度及装甲部队与其它部队相互配合所能实施的战术内容来说，战车模拟游戏都还有很大的发展空间。期待着在个人电脑图像能力高度发展的今天，能有真正优秀的战车模拟游戏出现。

科幻题材的模拟游戏比较重要的有《星球大战纳布之战》（Star Wars: Battle for Naboo）、来自俄国的《梯队》（Echelon）、《独立战争II危机边缘》（Independence War 2: The Edge of Chaos）及《机甲战士IV黑骑士资料片》（MechWarrior 4: Black Knight Expansion）。虽然有句老话叫"画鬼容易画人难"，但"鬼"要想画好也是需要多花心思、多下功夫的。模拟的环境要有未来奇幻气息还要满足人们对想象中"真实性"的期待，游戏剧情要足够吸引玩者，声光效果就更不能少……天哪！要求这么多，还不如改行去做真实世界的模拟游戏算了，哪怕是在故纸堆里找资料，也比坐在那儿消耗想象力要幸福些吧。与真实题材相比，年内的科幻题材气势的确差了很一些。

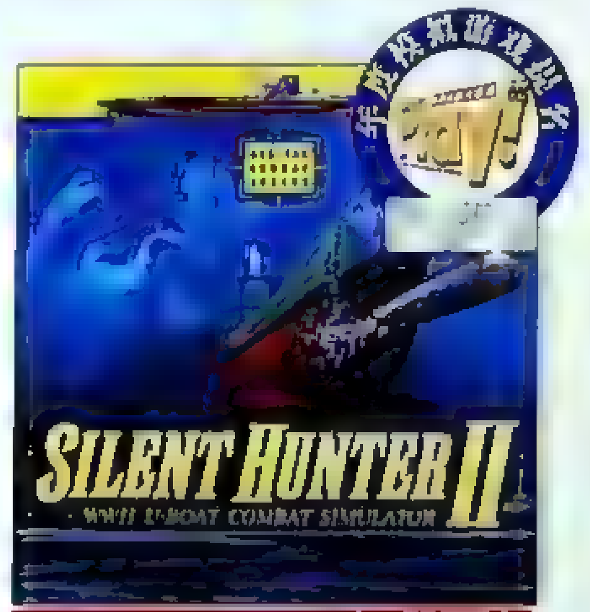
本年度最有新意的模拟游戏当属《微软模拟火车》（Microsoft Train Simulator）。火车虽是我们非常熟悉的交通工具，但对于模拟游戏玩家来说，火车头比飞机、战车、军舰甚至是太空船都要神秘得多。

纵观2001的模拟游戏界，可以说是硕果累累。前期均有大CASE陆续上市，年末更连续推出三款佳作，于温热中掀起高潮。而在告别2001之际，若干模拟游戏大作也已蓄势待发，现实世界中更是军情连连，令尚武的玩家对2002充满着期待！■

IL-2战机

英文名称	IL-2 Sturmovik
出品公司	1C Maddox Games / Ubi Soft
国内发行	育碧软件
上市日期	2001 11

《IL-2战机》完全是靠硬功夫而获得广泛好评的。犹如所有来自俄国的模拟游戏一样，制作者从大量原始飞机图纸及性能资料着手，在驾驶过实际战机的飞行员的帮助下，将战机的驾驶感受极为真实地重现出来。它也全面构建了二战飞行员在巡航时极为倚重的地形地物，没有雷达、没有锁定、没有标识，你要靠双眼去搜索和识别目标。从德国入侵苏联到攻克柏林，从未有过的欧洲二战东线战场完整的历史将在游戏中重现，真实的飞航操控和损毁设计，加上俄、德、美三国31种可驾驶的战机及另外40种出现在空中的目标战机，将使《IL-2战机》很有希望成为新一代拥有极长生命力的联机对战游戏。



猎杀潜航II

英文名称	Silent Hunter 2
出品公司	Ultimation / SSI / Ubi Soft
国内发行	育碧软件
上市日期	2001.11

神秘的德国U式潜艇及其著名的狼群战术，足以令人对《猎杀潜航II》报以热烈的关注。在游戏的整个战役中，玩家将可以经历1939年至1945年潜艇战史上所有著名的战事，并从真正的潜艇艇长的角度来指挥作战，将拥有最强海上武器、却也最缺乏交战能力的潜艇亲手推上重要的历史舞台。遗憾的是，在严谨精确的战斗模拟之外，制作者却忽略了对潜艇中弥散着的紧张无助的气氛的表现。

微软模拟飞行2002专业版

英文名称	Microsoft Flight Simulator 2002 Pro
出品公司	Microsoft Games
国内发行	-
上市日期	2001.10

如果不是美国"9·11"事件后一些媒体对"微软模拟飞行"游戏有可能帮助恐怖分子训练"撞楼"的报道，《微软模拟飞行2002专业版》可能也不会成为如今妇孺皆知的电脑游戏。MFS是微软历史最悠久甚至一度是唯一的游戏系列了，它拥有制造商授权的真实飞机及机载设备的性能数据和功能，加上散布世界各地的机场的导航资料，他是唯一可以让玩者扮演真正的民航飞行员的游戏。不过，由于受舆论影响，最新一集的MFS2002在发售时关闭了毁损效果，当然"世贸双子星"也没了，这一切多少影响了它所诉求的真实性。

2001年的策略经营游戏其实並不少，但却[illegible]没有大规模的宣传也没有过多的炒作[illegible]奇船那样，只在船的两端高高翘起——分别在年初和年尾上，推出了两款星级大作——《黑与白》和《要塞》。无巧不合的是，这两款游戏都不是原始意义上的策略经营游戏，而是[illegible]经营成分的混合类型。

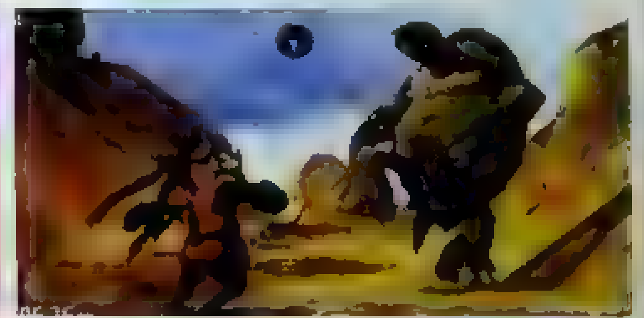
同样打破了传统经营理念，被玩家们大力推崇的游戏，还有EA的"模拟人生"系列。从2000年起，这款游戏的忠实拥趸就在成倍增长。虽然公司先后推出了两款没有实质性进展的资料片，大有促销的嫌疑，但是玩家对此的狂热态度，却依然不减。究其原因，也许是现实中紧张忙碌的生活无法满足人们休闲娱乐上的需求，进而就想在游戏中去体会吧。不过，现实的操劳感，也使很多人丧失了耐性和研究的精神，从而增加了对没有竞争、没有繁琐的经济体系、更没有任何利益牵涉的游戏的渴望。《模拟人生》刚好迎合了这些人的口味，所以成功也是必然的。MAXIS退出《模拟市镇》的开发，转而投入精力制作《模拟人生 激情约会》，大概也是出于对这种新游戏理念的把握吧。

另外，颠覆传统的典型还有《强手大亨》和《大富翁V》。不过，从这两款形式极其相似，但境遇却完全相反的游戏中——《强手大亨》在欧美有着很高的人气度，位列策略经营游戏销售之首，而《大富翁V》在国内却被骂得很惨，在线玩这个游戏的人寥寥无几——不难发现，欧美玩家与国内玩家对游戏的钻研程度与适应能力上的差异。同时，这也是为什么近两年国内代理发行的策略经营游戏，一直成绩平平的主要原因。毕竟真正的好游戏，还要靠玩家来发掘。游戏制作者的思路已经在变了，而玩家们呢是不是也该变变了？■

黑与白

英文名称	Black & White
出品公司	Lionhead Studios
国内发行	电子艺界
上市日期	2001.2/2001 4(中文版)

《黑与白》是近年来最令人兴奋的游戏。虽然游戏方式上有些《上帝也疯狂》、《地下城守护者》的影子，但其独创的宠物养成系统，才是游戏中最精彩的部分，可谓光芒万丈，掩盖了其他所有的问题。此外，游戏的开放性也非常强，玩家可以随意做些自己喜欢的事情，然后静观事态的发展，比如任何物体都可以抓起来扔出去，可以把石头扔进大海或拔光整片森林，也可以把人扔到山的另一头，然后看着他们跋步千山万水走回来。宠物系统的AI程度，可以说是达到了巅峰，就算玩家不对宠物做任何事，它自己也会找出一套适合自己的生存方式，就象一只活的动物那样。因此，集合了上述优点的《黑与白》，自然有着至高无上的地位。虽然游戏使用了艰涩难读的文言文英语，对国内玩家来说有些障碍，但在简体中文版中，就完全没有这个问题了。



要塞

英文名称	Stronghold
出品公司	Take 2
国内发行	天人互动
上市日期	2001.12

《要塞》最令人心动的部分，就是那横跨了几个世纪的城堡建设发展过程，从1066年诺曼底征服战开始，到数百年后的爱德华七世时代，每个细小的变化都在游戏中有深刻的体现。特别是针对每种建筑内部的细节动画，令人拍案叫绝。辛劳工作的人们、欢快游戏的孩子、熙熙攘攘的街巷，在RTS中非常少见；而敌军进攻时那种黑压压的气势，以及充满策略和战争味的攻城场面，在策略经营游戏中又很难碰到，集合了两方面优势的《要塞》，确实是不可多得的佳作。不过遗憾的是，游戏的多人连线模式地图样式非常少，而且地形超小，虽说可以达到8人连网，但地图的局限往往难以令RTS玩家满意，可见制作者对多人对战的要素不是很在行，也因此使游戏没能夺得年终大奖，相当的可惜。

模拟人生 激情约会

英文名称	The Sim's Hot Date
出品公司	Maxis
国内发行	电子艺界
上市日期	2001.11

《激情约会》的最大特点，就是为模拟居民们提供了一个全新的娱乐休闲区域——新市区，并且使人们拥有了更接近现实的动作、情感和兴趣爱好。在《激情约会》以前，没有人说这个游戏不好玩，也没有人真正说得出这个游戏的好玩之处，总之就是那一句话"贴近现实"，但是游戏离真正的现实生活还有一段距离。而现在，这段距离终于在《激情约会》中被缝合上了，不能不说是一次质的飞跃。

强手大亨

英文名称	Monophy Tycoon
出品公司	Deepred
国内发行	天人互动
上市日期	2001.3/2001.12(中文版)

《强手大亨》的独到之处就是，彻底颠覆了传统"强手棋"的游戏理念，采用了和《大富翁V》一样的游戏模式——即时制，而且所有的街区场景都是纯3D构筑的，虽然形式上还是购地、投资、买卖股票，但玩家再也不会受到骰子点数的限制，而且也再看不到那些呆板的行动格了。另外，游戏还提供了多种连网游戏模式，希望借助网络来实现此类游戏最原始的本质——互动性。不过，游戏方式的改变也使很多人难以适应现有的游戏节奏——所有经营手段都要即时完成，使玩家经常陷入紧张慌乱的局面之中，这也是它无法冲击大奖的主要原因。

樱花大战 II	
英文名称	Sakura Wars 2
出品公司	SEGA
国内发行	天人互动
上市日期	2001 10

[illegible]《樱花大战》系列是一款[illegible]养成[illegible]游戏的[illegible]作，虽然也有人将其[illegible]合策略的[illegible]力，但[illegible]里[illegible]可合策略的内容[illegible]了游戏 2/3 的[illegible]，[illegible]而在玩家的心目中，喜爱「樱花大战」的[illegible]可以和[illegible]其他人共度美好生活，可以藉由不同的[illegible]不同的游戏结局。至于战斗，只像游戏中的插花内容一样，多少程度上被淡化掉了。作为一代经典游戏的移植版，《樱花大战 II》PC 版的品质也是非常出色，百分百还原了游戏内容、图象以及音乐，再加上有天人互动聘专人进行汉化，使得《樱花大战 II》在中国玩家的心目中有了更高的地位，因此它的获奖也是众望所归的。

虽然到目前为止，国内玩恋爱养成游戏的人仍有很多，但是这类游戏的代理和开发市场却始终处于低谷，再也找不到《美少女梦工厂》时代的辉煌了。尽管近年来，很多老玩家喜爱的经典恋爱 AVG 被从 PS 移植到了 PC 上，并代入国内市场。但是，近两年的游戏业早已不是寥寥可数的时代了，玩家也不再满足于图片加文字的游戏方式。看来，这个领域的改革也是迟早的事了。

在纯养成类游戏方面，似乎改革的脚步要快一些。2001 年陆续推出了一些可以与《美少女梦工厂》媲美的作品，但是，这些游戏的热度却没能维持多久。毕竟，目前的市场还是精品太少了，本年内也出了不少情节空泛，大量浪费玩家时间的"弱智"作品，这种良莠不齐的局面也导致了玩家的厌烦情绪，很多人都对此类游戏浅尝辄止，没有太多的热情也不会投入过多的精力，因此也使此类游戏市场在平淡中度过了 2001 年。■

新世纪福音战士：绫波育成计划	
英文名称	Neon Genesis Evangelion
出品公司	Gainax
国内发行	新天地
上市日期	2001 11

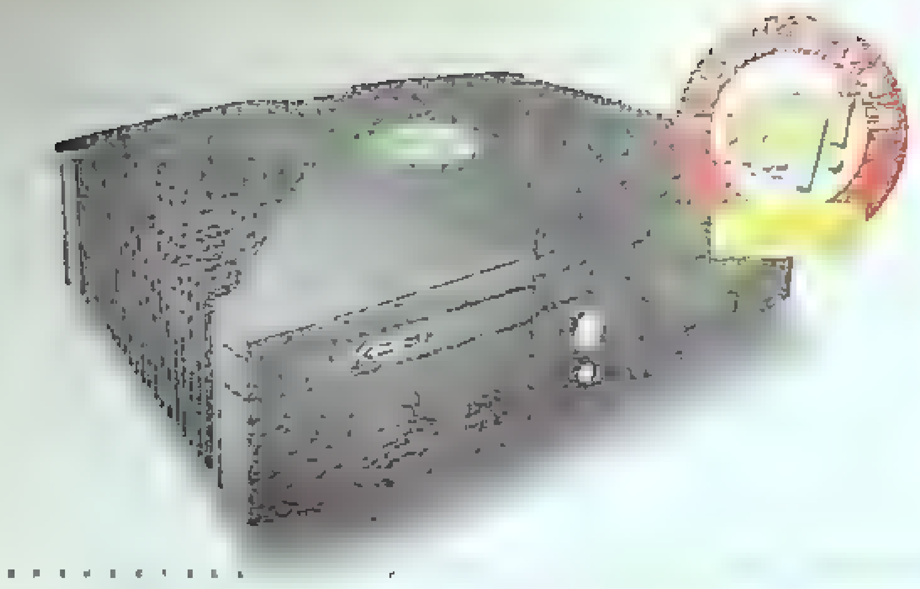
《绫波育成计划》可以说是占尽了 EVA 的好处，单是那位众人心目中的情人绫波丽的个人魅力，就足以使这款游戏走红。不过，游戏并没有完全依赖 EVA 的名气，而是真正开创了一套独特的养成系统，这才是令玩家们拍手欢迎的内容。也许是因为绫波独特的身份和 EVA 特殊的剧情安排，使得游戏无论从时间、课程还是语言结构上，都和原著密不可分，在培养绫波的同时，还会穿插与使徒作战和与其他人互动的剧情。更令人叫绝的是"语言学习系统"，虽然定义词句的注解少得可怜，但是得到的效果却异常搞笑，难怪很多人在游戏时，已经偏执到只上口语课的地步，因为那确实太吸引人了。不过，作为一款纯粹的养成游戏，那些频繁出现的战斗和专业用语，多少显得累赘，不了解 EVA 的玩家更是玩得莫名其妙，这也是游戏没能获得头奖的主要原因。

青涩宝贝 II	
英文名称	Sentinental Graffiti 2
出品公司	NEC Interchannel
国内发行	上海依星
上市日期	2001 7

作为经典恋爱养成游戏的续集，《青涩宝贝 II》从故事情节到图象品质，都有较大提升。出人意料的剧情，使玩家彻底摆脱了一代男主角的影子，重新展开了新主人公的新鲜生活。而那 12 位美眉，则都已经长大成人，追寻她们的成长足迹，就是游戏中玩家所要探索的内容，也是使人耳目一新之处。不过作为典型的恋爱 AVG，《青涩宝贝 II》除了漂亮的画面和全新的故事之外，似乎再找不出更多吸引人的地方了，老套的游戏方式成了扼杀游戏大获成功的罪魁，玩家欣赏水平的提升则是最大的"帮凶"。

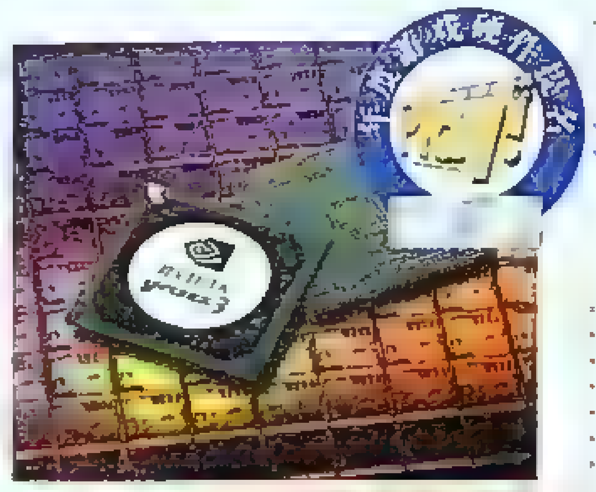
人偶情缘 II	
英文名称	Marionette Company
出品公司	Micro Cabin
国内发行	上海依星
上市日期	2001.9

《人偶情缘》一代的成功之处，在于完整的恋爱故事和与众不同的养成方式，以智能机器人的眼光看世界、看情感，就会有更深入的感受。游戏虽然没有华美艳丽的画面，但却有非常细致的人物表情描写。每当可爱的机器人偶做出各种夸张的动作，摆出一副欣喜或害羞的样子时，玩家的心情也会跟着牵动，从而深深融入游戏之中。在一代的基础上，《人偶情缘 II》的品质更进了一步，虽然美工较之前没有多少变化，但在图象表现、场景安置、界面操控及故事主线上，则是完全的改头换面了。不过，游戏的背景音乐虽然旨在烘托场景气氛，但是因为节奏太过杂乱，音调不协调，听多了就会令人十分烦躁，所以这个缺点不除，游戏也是很难进步的。



XBOX	
英文名称	XBOX
出品公司	Microsoft
国内发行	-
上市日期	2001 11 15

借助电子设备专业制造商的鼎力支持，微软这个世界最具知名度的软件公司仿佛一夜之间成为了硬件厂商。在那个俯瞰去大大的"X 型塑料盒"里面，包含着 Intel 的处理器、nVIDIA 的显示芯片和 Seagate 的硬盘。如果不是面板上醒目的 4 个手柄接口，你甚至可能会以为这又是一台造型奇特的个人 PC。就是这个身材庞大、性能强劲的家伙，从 2001 年 11 月 15 日上市，至 12 月 8 日，它在短短的 3 周内于美国市场售出了 93 8 万台，前途不可限量！！



GeFORCE3	
英文名称	GeFORCE3
出品公司	nVIDIA
国内发行	-
上市日期	2001 2.26

GeFORCE 对于任何玩家而言都不是个陌生的字眼。从 GeFORCE256 开始，nVIDIA 在显示芯片中引入了硬件 T&L，经过实战的考验，我们现在必须承认，这是继 3dfx Voodoo 问世之后，个人电脑 3D 世界的第二次革命。而 GeFORCE3 作为这个系列目前的旗舰产品，也同时毋庸置疑地成为家用显示芯片的王者。但它的推出没有摆脱依靠提升频率增加效能的窠臼，本质技术上的更新不多，使其和大奖失之交臂。

音诗派数码 5.1 5700	
英文名称	Inspire 5.1 Digital 5700
出品公司	创新科技
国内发行	-
上市日期	2001.2.26

虽然人们熟知的创新科技是以声卡起家、以声卡闻名，但自从它开始发布自有品牌的音箱后，每一款产品都可圈可点，令人侧目。作为最早把多媒体音箱 X 1 概念带给国内玩家的厂商，2001 年 11 月推出的音诗派 5700 是该公司最新的顶级款型。就是这样一套针对家庭娱乐推出的产品，硬件支持 AC-3、DTS 解码和 Dolby Digital 技术。用来看 DVD，您可以轻松享受六声道分离的美妙体验，连接 PC 上的多声道声卡，则可以使玩家有身临其境的感受。当然，你更可以把它和 SONY 的 PlayStation2 相连，配合大屏幕电视，除了用"奢侈"二字来形容这场感官的盛宴外，我们还能说什么呢?!

当编辑部决定要在 2001 年的回顾专题中加入"最佳游戏硬件"这个奖项时，我们面临一个选择　是将评选的范围局限在 PC 平台——因为"家"毕竟是一本关注电脑游戏的专业刊物，还是把眼光扩展到广义的互动娱乐领域去遴选过去一年的精英之作？在几番讨论之后，小编们选择了后者，并且把这个奖颁给了微软的 XBOX。

确定一个产品是否值得称其为"年度最佳游戏硬件"，我们基于以下三点考虑。首先，它的技术架构是否领先于同行，并代表未来一段时期该类产品的发展趋势。其次，它的推广普及是否利于刺激市场的良性竞争。最后，这个产品是否能为游戏玩家带来足够的乐趣。对比上述三点，微软 XBOX 显然是相当名副其实的获奖者。

2001 年对"钞票之门"（Bill Gates）的微软而言，绝对是个 Lucky Year。美国司法系统对它的拆分案有了令 Bill 满意的结果。9 月，Windows XP 作为集该公司 15 年视窗系统开发经验之大成的产品，以 PC 救世主的姿态进入人们视线，无数电脑厂商将其看作拯救低迷的 IT 市场的灵丹妙药。而 11 月 15 日，在距离圣诞 1 个多月前的关键时刻，伴随 XBOX 在美国的发售，时代广场终于在 9.11 之后恢复了往日生机。Bill 和玩家一起度过了一个不眠之夜。

XBOX 采用 Intel P3-733MHz 的 CPU 作为系统核心。nVIDIA 则为其提供了包含 GPU 的图形处理芯片，运行频率高达 250MHz。XBOX 内置 64MB 的 DDR 内存，带宽达到 6 4GB/s，整机具备 100M 像素 /s 的多边形生成能力。nVIDIA 专门为 XBOX 设计的音效芯片，支持 256 复音的立体声输出，或者 64 复音的 3D 音效。顺应大容量存储的潮流，XBOX 配备有 5 倍速的 DVD 驱动器和 10GB 的硬盘。在玩家购买时还赠送一片 8MB 的记忆卡。针对网络游戏日益兴盛的局面，XBOX 内置有 100Mb 的网卡，只要厂家建立起相应游戏的网络服务，您不必购买额外的设备就可以立即联机与其他玩家交流。不必说得更明白了，有如此硬件配制，即使面临 PS2 领先 1 年发售，NGC 风头正劲的险恶局面，XBOX 仍然可以因此傲立群雄。

如同打印机厂商卖机器不挣钱，要靠卖墨盒返还资金一样，游戏机本体也并非赚取利润的来源，配套游戏软件才是会生金蛋的母鸡。国外数据统计，XBOX 卖出一套硬件，配套则销售掉 2.7 份游戏，远高于 PS2 在 2000 年发售之初的 1 5 份。即使是自称游戏性最好的 NGC，这个数字也不过 1.9 而已。现在 XBOX 上，知名的游戏有《死或生 3》和《光环》。前者的 2 代，无论是在 DC 还是 PS2 都获得了巨大成功，现在 3 代借助 XBOX 强大的硬件机能，得到了每个见过它的玩家一致赞扬。看看游戏中那些漂亮的场景、华丽的光源和逼真的阴影效果，除了赞叹我们实在无话可说。《光环》曾经是为 PC 设计的游戏，3dfx 最后的辉煌——Voodoo5 5500 包装盒上就印有该游戏的画面。无论是图像品质还是游戏性，它在玩家中也获得了好评。

新一轮游戏主机的竞争将在 PS2、NGC 和 XBOX 之间展开

现在就断言 XBOX 将在未来的主机大战中全面胜出，明显还为时尚早。但无论是微软的势力，还是 XBOX 的实力，都具备了成为王者的条件。对于玩家而言，除了 XBOX 本身为我们带来的乐趣之外，更重要的是，它的参战明显促进了游戏主机之争向白热化发展。现在占据优势的 PS2 虽然声称不降价，但实际上还是将价格调低 1 万日元，并准备今年春节后推出更廉价的新版机型。相信以后类似如此，加惠于玩家的消息和举措会越来越多，这其中 XBOX 的诞生功不可没。■

文/铃铛

各位摩拳擦掌跃跃欲试的"宝贝"们，想必都已经拿到《魔力宝贝》的客户端了，而且也是迫不及待地上去试玩过了，结果怎样呢？有没有找到自己理想的工作？有没有确立职业发展方向？有没有游览过法兰城以外的大千世界？体会那些奇特又复杂的任务？也许你会说，从游戏测试到正式发售不过短短半个月，《魔力宝贝》中的很多东西你都还未领略过，许多练功的法门你都还未掌握，又或者刚进入游戏时，会感到茫然不知所措，练功疲累、兜里没钱，总之是"苦"不堪言。呵，其实在面临这些难题时，你大可不必太着急，《魔力宝贝》的世界远比"石器"复杂得多，不动些脑子只一味"傻"练当然是行不通的。所以，尚处于初级阶段的"小菜鸟"们，不妨先从这里开始

整装待发篇

在等待游戏上市的漫长日子里，你或许已对《魔力宝贝》的特点有了详细的了解。没错，这是一个职业分配相当详细且严格的游戏，它使玩家间的互动关系更加紧密。所以，在进入游戏前，很多玩家的心里都有了大致的发展方向，这样创建的角色，自然也是特点鲜明。

1-1 角色设定图解

体力 影响生命力上限
力量 影响攻击力
强度 影响防御力
速度 影响回避率、命中率、战斗顺序
魔力 影响魔力上限 魔法的威力
火属性 克风
地属性 克水
水属性 克火
风属性 克地

此处共有10点可供分配的点数，彼此相克的属性不能同时分配，加了地属性就不能加火，加了水属性就不能加风。

分配属性后玩家的装备栏内会生成一枚水晶，赋予玩家既定的属性能力，若将水晶取下，则玩家的属性也将变为无。若想更换其它属性的水晶，也可以到商店中购买或将碎片打造成纯水晶或混合型水晶。

经验分享—属性相克

战斗中的属性关系是一个非常重要的课题，若自己被敌人的属性克，战斗中所受的伤害会很大，因为属性的来源主要是装备水晶，所以根据敌人的属性适时更换以达到最大战斗力是非常重要的。也就是说，你在决定到某个地方练功前，一定要了解那里怪物的属性，然后装备被上克它们的水晶，这样才能减少所受到的伤害，切记切记。

通常情况下，敌人的属性除了靠图鉴卡片得知，还可以靠分辨颜色和使用的魔法来加以区别。其中，绿色为地属、蓝色水属、红色火属、黄色风属。碰到混合属性的怪物，如绿色身上又多黄点的，则可以根据黄色所占面积猜出大概的属性分配，像大地鼠，一看就知道不是地9风1就是地8风2的样子。

另外，不是全属性的情况下就不可能会被全克，这算是优点也算缺点，是可以拿来运用的。练功时，混合属性的人物会比较得利，但若是练功地点有相当的偏向性，则可以考虑使用纯属性的水晶保持自身的安全。

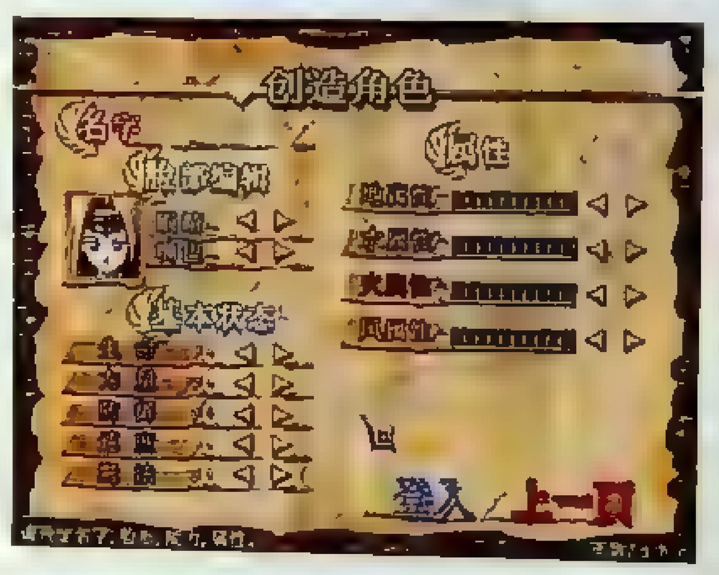
经验分享—升级加点

因为《魔力宝贝》里的某一属性点数不能超过其它点数的总合2点，所以受此限制后就没有纯人了。剑士以攻为主，主要可分以下几类

●攻敏人　此类人速度都不慢，因为一半是攻一半是敏。用一打二防的战术可以做到基本不少血。但是一旦被偷袭或被敌人先进攻那会很惨，因为血很少。而且打魔王也不利，因为血少。

●攻血人　血多攻高，是此类人的特点，往往可以先于别人进入高级地区。因为血多，可以一个人练功，一个人赚钱。这样比组队练功来得快。但一个人打怪往往会被K掉很多血，加血好像不如加防来得合算。

●攻防人　和攻血人差不多很耐打，当遇到多只怪时防人的优势就体现出来了，防人掉血不是很多。但是如果用一打二防的战术，防人的优势就不太明显了。



新手上路篇

虽然《魔力宝贝》的世界拥有三块广博的大陆，但是玩家的出生地只有一个——芙蕾雅法兰城，所以大部分的就职任务将围绕法兰城展开。游戏中的职业分为战斗系、魔法系、宠物系和生产系，其中较受欢迎的职业有骑士、魔法师、封印师、鉴定师、医师

所有玩家角色都是从无职业的"游民"开始的，在此状态下玩家学不到任何职业技能（免费体验技能除外），但却仍然可以做任务和练级。希望就职的玩家，可以到法兰城公会（73,61）了解取得推荐信的方法，公会门口柜台内的地上有一本书，将光标移到书上按右键，即可阅读。

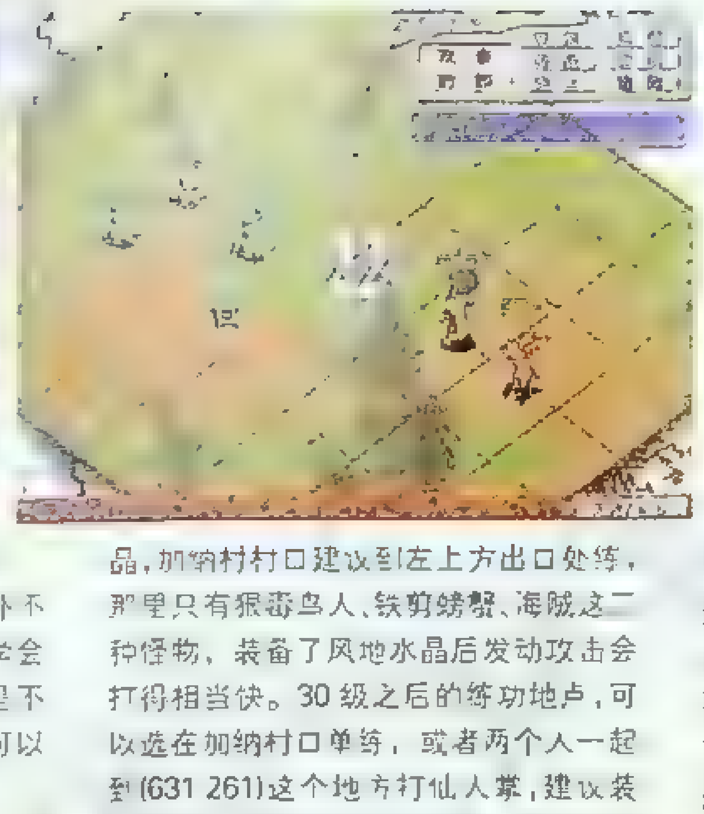
经验分享—新手赚钱之道

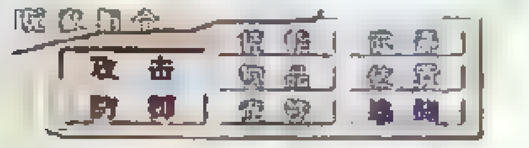
游戏中的挣钱方法有很多种，初期玩家可以在法兰城外打些低等级的怪物，然后将它们身上掉下来的魔石拿去达美姊妹的店（94,78）或冒险者旅馆(216,53)二楼卖钱。想就职生产系的玩家，可以先去学些免费的技能，例如职业介绍所(195,50)的伐木体验，或去圣拉鲁卡村（135,218）来谢利亚酒吧（39,70）学习挖掘体验，然后到城外收集20根竹子或铜块，即可拿到米克尔工房(106,61)或冒险者旅馆二楼卖钱。往返几趟，便可挣到不少银子(当然中间还要支出一些补魔力的费用)。等存够了100元，可先到圣拉鲁村装备店地下二楼学习制盾技能（3格），然后制造一级小圆盾。此后，便可靠采集—> 买原料—> 制作—> 贩卖—> 补魔—> 采集（制作时双击物品使其黄色，选择登录、执行即可），一趟便可净赚140元。

武器道具合成表

2-1 战斗操作图解

《魔力宝贝》的战斗系统比石器要复杂得多，它完全改变了……，游戏强调个人与个人之间的互补合作，而不是盲目的乱打。引入了队形的概念，分前后两排，本队的前排可以打到任何位置的敌人，后排只可以打到前排的敌人（魔法和间接攻击的特技武器除外），除非前排的倒下了，当然敌人也一样。出现多个敌人时，主力基本上都在后排，所以有宠物放在前排可以挡掉不少攻击。另外不要担心宠物死了会降忠，只要没有学会调教技能，宠物的忠诚不管怎样都是不变的，不会加也不会减，要是练宠可以把人放在前排。





攻击：以鼠标光标及左键决定攻击的对象，以装备的武器进行攻击。
防御：防御敌方的攻击，可以减低伤害。
技能：从中选择适合的技能。
物品：从中选择要用的物品。
宠物：可以召唤及收回宠物。
武器：可更换手中的武器。
位置：可与宠物交换位置。
逃跑：有一定失败几率

经验分享—练功攻略

在法兰城冒险者旅馆二楼，有一个打卡处，在此打卡后，战斗中不论玩家或宠物所获得的战斗经验都将变为原来的2倍，战斗技能、生产或采集技能经验也将翻番。如果登陆的是新人物，则从进入游戏那刻起的一个小时内都将获得成倍的经验，若玩家每天坚持定时打卡，则持续时间将每天增加一小时，最多可累积6小时。

战斗中敏捷高的人不只命中跟回避率高，同时也能进行先发攻击，通常可以使用一攻二防的方式，使生命力的损失降到最低，或者当敏捷非常高时也能利用一攻二阳炎的方式来作战。

战斗技能必须在战斗中对高出自己等级一半以上的敌人使用，才能获得技能经验，所以等级低时一定要积极使用技能，之后才能达到理想的效果。

初期练级的地方
☆LV1 ~ LV5　灵堂及法兰城郊
　　圣拉鲁卡附近
☆LV6 ~ LV9　黑暗医生躲藏的家
☆LV10~ LV20　牛鬼的洞窟，
　　城堡的地下洞窟
　　奇怪的洞窟
　　旅馆的地下洞窟
☆LV21~ LV29　海底洞穴
　　加纳村村口

建议10级以前不要打卡，有2个小时就能升级了。10级之后带些补血药100HP，打卡后到灵堂地下城练功。从第一层练起，能一刀一只时再往下走，很快就升到20级了。20级之后的练功地点有海底洞窟和加纳村（组队进行比较理想）。海底洞窟要装备风地或地水的水晶，加纳村村口建议到左上方出口处练，那里只有猥毒鸟人、铁剪螃蟹、海贼这三种怪物，装备了风地水晶后发动攻击会打得相当快。30级之后的练功地点，可以选在加纳村口单练，或者两个人一起到(631 261)这个地方打仙人掌，建议装备火风和风地水晶，因为仙人掌的习性很少防御，敏低攻击力又不高，所以这里很好练。40级之后就可以进入研究塔等功了，那里还有很多宝箱，开出的宝石等级3的比较多，宝箱怪则在23级左右。

经验分享—练宠攻略

1 魔法师　魔法师天生瘦弱且装备不良，所以攻击防御能力较差，因此要看清情况再放宠。如果是组队同行的话，同伴大多放宠，敌人物理攻击不至于3、4下就让你倒下，或是敌人以魔法攻击为主，就可以放宠出来练。但是一个人练的时候强烈建议收宠打，这样可以先打后防或先防后打（主要看敏的高低），因为这个游戏防御时掉血超少。

2 攻人　这类人物和魔法师不同，因为攻高带宠反而成了累赘。如果宠物的能力没人强，人物的2次行动可以多出很多的杀伤力。

3 防人　这样的人物可以好好的带宠练，而且颇为有益。宠物也可以多学技能来充实，这种人应该找个好宠物，因为宠物成了你的主战力量。

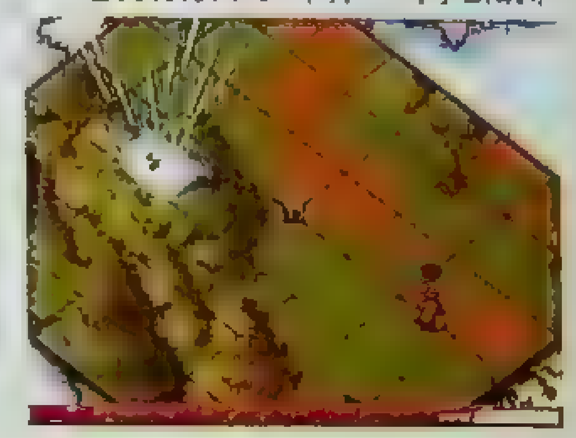
2-2 捕获宠物图解

《魔力宝贝》中的抓宠方式与"石器"大不相同，玩家必须借用封印卡片的力量，才能将怪物纳为己用。针对怪物种类的不同，封印卡片也分为9种，分别用于封印同种族的怪物，另外有一些特殊的封印卡片，只有封印师才可以使用。

抓宠的方法相当复杂，首先需要获得怪物的相关资料——怪物图鉴卡片，之后购买封印卡，并在战斗中使用在目标怪物身上，当怪物被卡片吸收时即表示封印成功了。

经验分享—抓宠技巧

首先将打到的"卡片？"，拿到凯蒂



夫人的店(196 78)进行鉴定，使之成为怪物图鉴卡，然后将其登录到像册中，即可得知怪物的能力属性及种类。到达美姊妹的店(94,78)购买与怪物种族相对应的同系封印卡(请注意，怪兽图像左边打X的不能抓)，然后在战斗中将目标怪物打得越少血越好（大概六分之一左右），打开道具栏使用封印卡，就可轻松将其捕获。目标怪物的等级越低也越容易抓到，此外，还可以到里谢里亚堡二楼左侧房间(32 71)学习"精灵的盟约"（必须先就职），它可以让封印率大大提升，或者使用高级封印卡，抓宠的成功率也会更大。（注意：金卡及银卡则只有封印师才能抓得到。）宠物抓来不只可以作伴，也可以带去宠物店(171 132)贩卖，依等级不同所卖得的价钱也是不同的。宠物种类相克规律：龙系 > 飞行系 > 昆虫系 > 特殊系 > 金属系 > 不死系 > 人形系 > 野兽系 > 植物系 > 龙系

经验分享—宠物的忠诚度

宠物忠诚度分为三类

资料忠诚度：也就是我们在宠物栏中可以直观看到的数字。

实际忠诚度：是隐藏的实际所能达到的忠诚值。例如，我们所能看到的最高值是100，但实际数字也许超过了150。这也就可以解释为什么同样是忠100的宠物，有的死了一次就降点，有的死了三四次才降，而且下降幅度也不同。这就是实际忠诚度的影响。我们都知道，做某些事会让宠物忠诚度上升，但当宠物忠诚已达100，而你仍作那些事，看似没什么用处，其实宠物的忠诚度却仍然在上升，所以千万不要觉得亏哦。

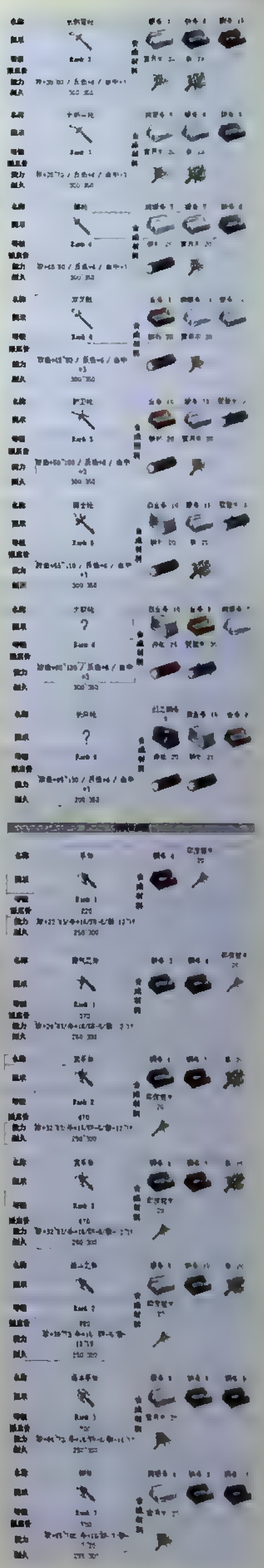
极限忠诚度：是指你的调教等级所在范围。比方说调教二级的玩家，最高可让20级以内的宠物忠诚达到100，而对21级的宠物，就只能达到60。当宠物升过20级时，忠诚度会以升一级降5点的速度下降，直到剩60，其中若宠物或角色挂掉，则降得更快。资料忠诚度和实际忠诚度都无法超过极限忠诚度。

所以一般来讲，非宠物系的人物，调教只能到二，所以唯一能拥有忠100的宠物方法，就是练到20级就别再让它升级了，因为一到21级，忠诚必会下降，此时作什么都没用了，吃漂浮种子或忠诚药也一样。

※忠诚药或漂浮种子的功用，在于+5或-5"实际忠诚度"。所以就算让调教二的30级宠物吃，忠诚度也无法超过60。

会提升宠物忠诚的事：
参加战斗 ☆
宠物打中比自己等低的怪物 ☆
宠物打中比自己等高的怪物 ★
主人帮宠物补血 ★
把死亡的宠物救活 ★
主人技能等级提升 ★★
主人魅力提升 ★★★
宠物升级 ★★★★★

会降低宠物忠诚的事：
宠物死亡 ★★★★★
宠物打主人或主人打宠物 ★★★★★
主人死亡 ★★★



一级宠物出现地点

001 战龙	[illegible]	081 妖草	维诺亚村与维诺亚洞口之间(470 395)
007 [illegible]	维诺亚[illegible]	082 黄金妖草	杰诺瓦村(281 489)
012 [illegible]	[illegible]	085 绿色口臭鬼	丁瑟娜海底洞窟一楼(009 012)(010 014)
014 [illegible]	奇利亚村(235 [illegible])	086 黄色口臭鬼	维诺亚村周围
015 [illegible]	[illegible]	090 [illegible]人草	(562 308)
018 [illegible]	[illegible]	091 [illegible]人草	(628 302)
021 [illegible]	[illegible](12 315)	09[illegible] [illegible]人草	奇利亚村上方(341 316)(白天可抓)
022 [illegible]	[illegible]	094 [illegible]	解防具修理人或武器修理人的地方
024 [illegible]	[illegible]	095 [illegible]	解防具修理人或武器修理人的地方
025 [illegible]	[illegible]	105 [illegible]	竞技场迷宫一楼(053 043)
026 [illegible]	[illegible](10 025)	116 [illegible]人箱	宝箱中出现
036 [illegible]	[illegible]	117 [illegible]人箱	宝箱中出现
037 [illegible]	[illegible]	118 [illegible]人箱	宝箱中出现
038 [illegible]	[illegible]一楼 040 025	119 [illegible]人箱	宝箱中出现
039 [illegible]	[illegible](280 400)	120 [illegible]人箱	宝箱中出现
046 [illegible]蝙蝠	[illegible]	125 [illegible]螃蟹	维诺亚洞窟地下二楼(26 67)
048 [illegible]蝙蝠	[illegible]	127 铁钳螃蟹	索奇亚少真(501,209)
052 [illegible]蝙蝠	[illegible](32 12)	129 [illegible]	海底洞窟二楼(45 50)
057 蓝蝠	(562 367)(582 327)	138 [illegible]	[illegible]洞窟(加纳村左方出口上方洞穴)三楼(20 37)
059 黄蝠	奇利亚村附近(525,350)	139 [illegible]	海底洞窟二楼(50 10)
062 [illegible]	维诺亚村上方(470 395)或是维诺亚村下(475 382)	141 [illegible]	杰诺瓦村(145 522)
064 黄蜂	伊尔村附近的(684 282) [illegible]	142 哥布林	法兰东门口
066 蜘蛛	奇利亚村上方[illegible] 月亮出现时[illegible]	143 红帽哥布林	法兰[illegible]或哥布林之家外面
068 [illegible]蜘蛛	大风穴[illegible](131 29) [illegible]	144 橘色哥布林	雪诺巴村(257,593)
071 [illegible]蜘蛛	[illegible]打死地狱犬之后	150 盗贼	伊尔村门口
072 水蜘蛛	大风穴内(0 0 033)	151 山贼	奇利亚村方向的海底洞窟往左方去
073 火蜘蛛	试炼洞窟五楼(20 15)附近	154 鸟人	(大地幻妖精)亚留特村附近周围(655 100)
075 树精	伊尔村与桥之间(570 195)	155 水鸟人	雪诺巴村(080,346)
079 冰冷树精	亚留特村周围	156 狠毒鸟人	索奇亚少真(690,357)

主人魅力下降 ★★★
宠物说 nono ~

经验分享一练宠心得

在练宠之前要先了解宠物的属性,看宠物图鉴里哪种属性加的比较多。

举例一 黄蜂是属于敏捷跟力量型的宠物,那么当这种宠物升级时,可以全部把点数加到力量上,提高其攻击力。至于敏捷则可以不用加点数,因为当宠物每升一级,他也会自动提升。这样,你就会拥有一只攻击力高敏捷强的宠物了。

举例二 大地鼠是魔法型宠物,因为它魔法方面的星星最多,所以在升级时,可以把全部点数都加在MP上,突出它的魔法特性,使它的魔法攻击力不断增强。

举例三 穴熊是体力跟攻击型的宠物,因为它在体力跟攻击力方面的星星都同样多,因此当他升级时,可以将点数都加在力量方面。既然它在速度上不如人,那么绝对要在力量上显示优势才行。

经验分享一职业选择

一个角色只能扮演一种职业,当你想转换职业的时候,也必须取得该职业的推荐函,然后再去找负责就职的NPC提出转职要求。每次转职,玩家都必须交纳一定的金钱,原先的职业等级越高,转职所需付出的金钱也越高。转职后若原职业的技能特性不适用于现在的职业,则在使用此项技能时魔力消费将变为原来的两倍,而且不同职业装备的武器也不同,所以选职业必须非常慎重。初期玩家可以选择传教士,学得补血技能,这时若转成其它职业,此技能仍然能继续使用。但需注意的是,传教士是无法得到剑士、骑士等职业的推介信的,所以必须在游民时就拿到要转职业的推介信,这样以后就能转了。如果没有做这个打算,可以转士兵再转其他,或者先恢复成游民状态去拿推介信。

此时问题又来了,会不会到后来每个人都是全能的呀?答案是否定的。

一个人学习的技能是有限的,只有10格,每项技能最少占用1格,例如"防具修理"需要占用2格,学习后你就只剩下8格了。如果你不喜欢某项技能,也可以在学习技能的地方选择"遗忘技能"把它给遗忘掉。所以,技能的安排是很深的学问,如何成为一个全能的玩家,将会是一个相当有趣的话题!

比较有用的技能有补血、强力补血、调教、宠物强化等,宠物技能则是吸血较好。

另外,技能跟装备一样,二级技能需10级后才能发动,三级技能需20级后才能发动,以此类推。所消耗的魔力,若非得意职业有时候将会消耗掉2倍的魔力,所以要谨慎选择哦。(技能学习见附表)

任务解析篇

法兰城

1、国民任务

等级要求:无
难度:★

玩家诞生在法兰城之后,即可领取的第一个任务。与旁边的老者交谈,他希望你能从"灵堂"中拿取"死者的戒指"来证明你就是传说中的勇者。从"召唤之间"出来,沿回廊往前走,经过三次左转弯,即可看到一地下室入口,往下走就是"灵堂"。

此间的怪物并不强,所以不用顾忌,只要朝右上角一直走,就可看到三个并排的雕像,与最上面那个交谈,就可以拿到戒指。回到"召唤之间",跟老者说话后来到皇宫二楼,与国王交谈会得到赏赐状,但是很可惜,你并不是那位传说中的勇者。拿着赏赐状回来,与守在楼梯口或楼下的任一位士兵说话,即可获得基本装备和一只宠物。

2、哥布林的绿头盔

等级要求:无
难度:★

在法兰城东北角的拿潘食品店(217,53)里,找爱头盔的皮月对话,他会让你送他"哥布林的绿头盔"。此物可以到城外树林打倒哥布林后随机掉出来(得到几率非常大)。若玩家拥有绿头盔,再跟皮月对话,他会要求玩家将头盔送给他,答应的话,会得到全套面包优惠卷(每个头盔可换得一张)

拿着优惠卷可在拿潘食品店以60元的价格买到小麦粉16单位、牛奶10单位、盐5单位(合成面包的材料)。

3、香草店女孩

等级要求:无
难度:★

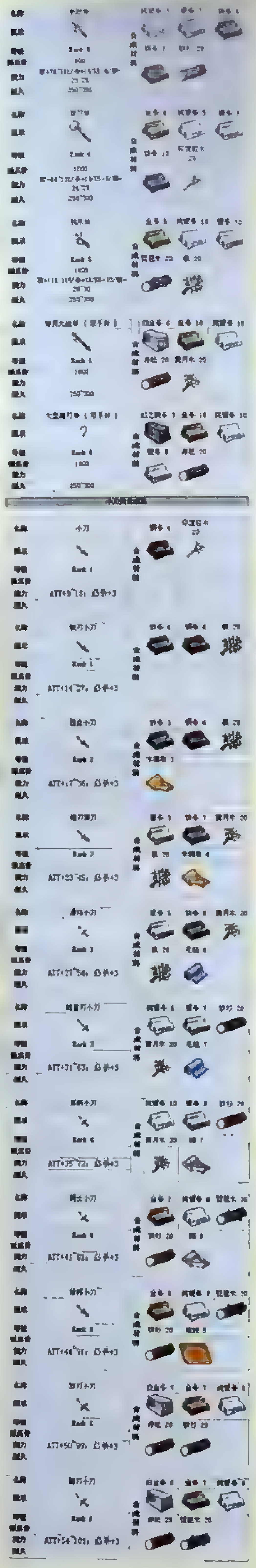
在法兰城东南方的里玲香料店(216,158),和招牌侍女莉莉露说话,她会请你帮助她与图书馆女孩米雪儿和解,并请你代为转交友情香草。

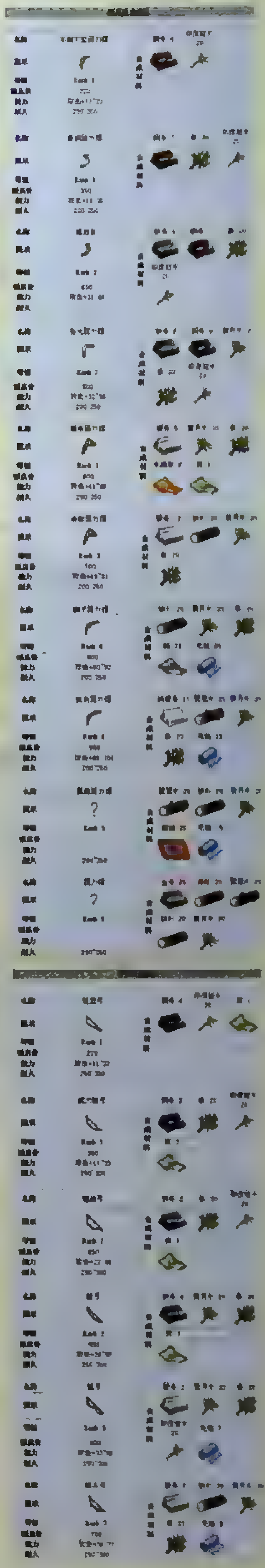
拿着友情香草到里谢里雅堡二楼,左转直走就可到达图书馆。找到书虫米雪儿,跟她说话后得到一本书叫友情的悲剧,米雪儿非常希望莉莉露能够明白她的用意。回去将书交给莉莉露后,却发现原来米雪儿和莉莉露都没有明白对方的心意,这样的问题也只有她们自己才能解决了。当然,为了对你的帮助表示感谢,莉莉露会送一个全套香料优待卷给你。

4、联络员的暗号

等级要求:无
难度:★

在法兰城东附近的酒吧(218,137)有个联络员[illegible]的口号。[illegible]02,13,客房内,[illegible]出暗号,[illegible]100G[illegible]到10把[illegible]钥匙,[illegible]传送水晶(298 150),[illegible]宝箱出[illegible]随机遇到铜宝箱,其中会有[illegible](可开[illegible]宝箱)、白钥匙(可开白宝箱)、魔石(大、中、小)、宝石(各色都有)、宝箱怪物(可抓)、盾、弓、服等等。





5、矿工的安全帽

等级要求:无
难度:★

首先玩家的职业必须是矿工,然后到法兰城的灵堂牢房(7 52)中,跟一个叫乔尔凯夫的人拿取给朋友的信,再到公会旁的仓库(61 63)跟德米特夫换矿山钥匙,带着钥匙便可进入国营第24坑道地下3楼,在里面挖掘玛瑙、赤铁矿、天青石各3个,最后回到仓库交出矿山钥匙及所有矿石,便可换到牢房钥匙。回到牢房给乔尔凯夫,就有一定的几率获得铜20、银10、金10或安全帽中的一样。安全帽装备后,在挖矿时将不会有受伤的情况发生,但要10级以上才能装备。

6、毕安札的礼物

等级要求:10级以上
难度:★★

首先到毕安札的家(132.132),跟罗珊娜说话记下"阿比安吉"。然后到灵堂(9,8),当时间栏中的太阳或月亮消失后,便会出现一个士兵,等级10以上的玩家跟他交谈后,可以进入地下城迷宫。

在迷宫里会随机出现一个叫毕安札的士兵,对他说"阿比安吉",他就会交给你留言的念珠,请你带给他的老婆。这之后来到(132 132)找毕安札的老婆罗珊娜,把念珠给她,就会获得一个祈祷的耳饰(HP+26~35)

7、卡片收集

等级要求:无
难度:★★

首先到研究者真中的家,跟其交谈会被告知资料不足,若当时身上有特定的卡片,则对话会变成要你帮他收集4张卡片。在左右两侧房间地上能看到4本书,分别为"迷你蝙蝠"、"史莱姆生态观察"、"我爱哥布林"、"蜘蛛进化史",将迷你蝙蝠、史莱姆、哥布林、火蜘蛛的卡片搜集给他,他就给你两张封印卡,需鉴定后才能用,种类随机,而且有机会拿到5级封印卡喔。

8、讨伐哥布林

等级要求:无
难度:★★

要职业是士兵的人才能接,其他职业可以找士兵带队领取任务。首先跟南城门边(155,103)的士兵长欧里说话,然后地图中就会出现哥布林洞窟。经由法兰城南口外往一直走,会看到一个传送点,进去和里面的某个哥布林说话能拿到贴布,或打倒某个哥布林也可能拿到红色三棱镜(全队都有,请至少要留几格否则拿不到的人就无法继续任务了),拿到其中一样东西后便可以到最上层进入红色传送点,与哥布林枪手对决,打倒它后就能跟士兵长欧里领取到士兵盔及士兵鞋,装上便会得到"哥布林讨伐者"的称号。

9 斗技场大迷宫

等级要求:无
难度:★★

首先进入法兰城竞技场左边的休息室,在早上会出现一个士兵,跟他说话后进入迷宫(共有3个)。在里面找到指定位置的士兵后,就可以直奔终点,终点都在最左边(也就是西北)。

第一名可以得到疾风的戒指(敏捷+1~+2),第二名可以得到军用手套(功能同安全帽,但只能挡一次受伤),第三名可以得到lv1特别封印卡(能封印全种类怪物),第四名可以得到铜钥匙1把,第五名可以得到地水火风任何一种的水晶碎片1个。

10.捕获贼猫完成解放

等级要求:无
难度:★★

在法兰城东北方的拿潘食品店(217 53),跟卖鱼的帕林对话,他会跟玩家抱怨时常有猫来偷吃鱼,问玩家愿不愿意帮他的忙?答应他的话,会得到抓猫用的鱼。在晚上时分,到旁边的冒险者旅馆(238,64)门口右侧随机位置,会看到一只偷东西的猫贼,跟它说话并把鱼交给它,就会拿到铃,把铃拿回去给帕林看,会得到鱼饵。太阳出来时,拿着鱼饵到法兰城(165,225)的地方可以跟一个钓鱼的人换到大鱼的鳞片。然后到亚留特村附近,在芙蕾雅(675,135)等不一定会出现谜之迷宫,进入后在某层会遇到一个少年跟你要东西来换取红色水晶。要的东西可能有 大鱼的鳞片、铁、番茄酱、鸡肉、柠檬草、哥布林卡片、糖果、回复药、蛋包饭。将东西交给他后,便可与猫王对决,取胜后便能暂时解放此地5分钟,并在此地名前加上解放人的名字,同时给予主人一定的财物优惠。如AA之森能伐到1~5级的木材),BB之岛能猎到1~5级的食材,CC矿山能挖到1~5级的矿石等等。

11、爱猫的莎佳琦

等级要求:无
难度:★★

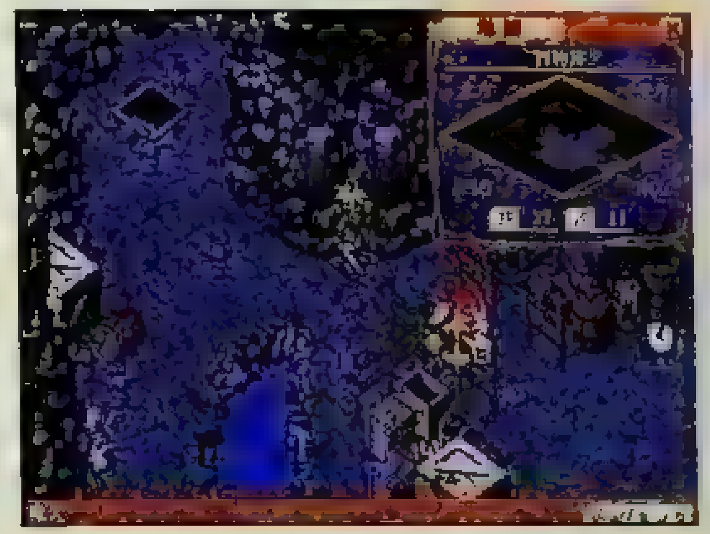
首先到法兰城公寓(182,132)二楼,了解到爱猫的莎佳琦想要得到等级20的战虎或猫妖。之后来到谜之迷宫,抓到战虎或猫妖后练到20级以上。

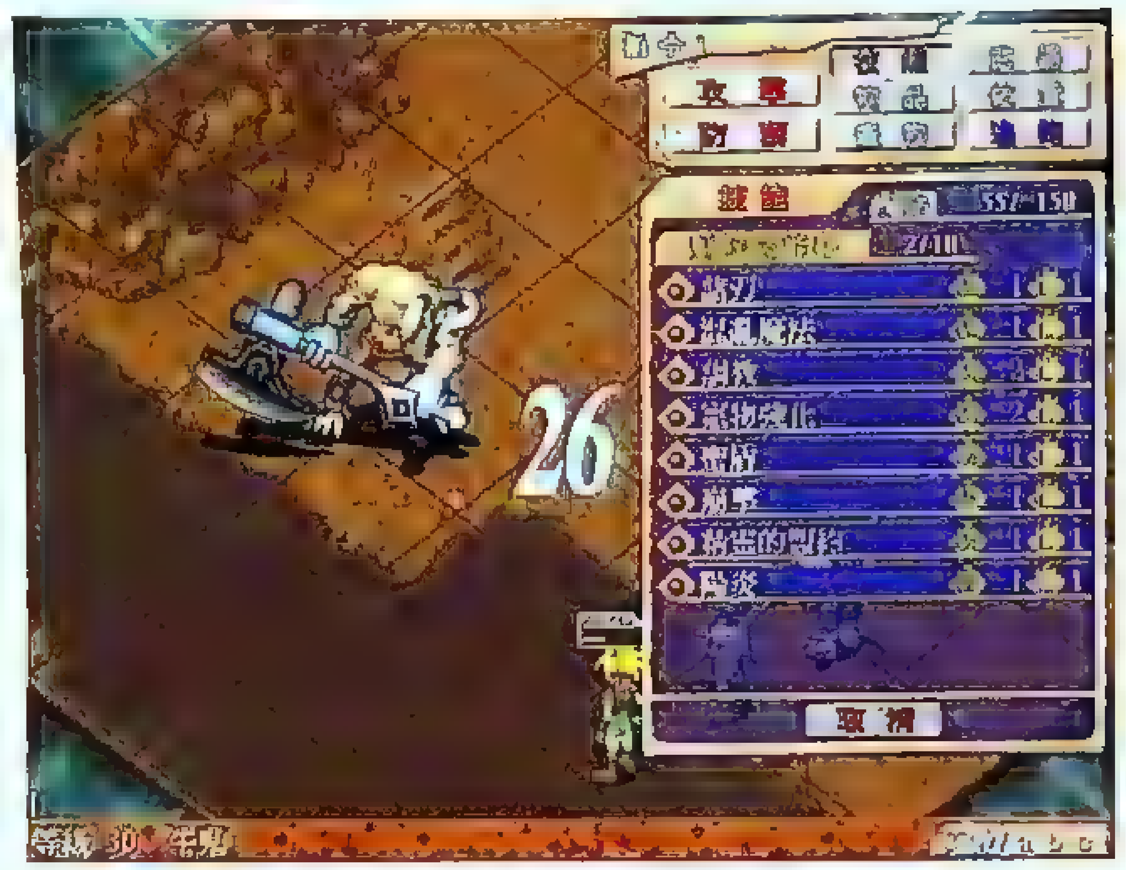
若是把战虎送给爱猫的莎佳琦就能得到猫之铃,装备后种族将由人形系转为野兽系,这样将会给予植物系更大的伤害,活用范例如,打长老树精时使用,若是把猫妖送给爱猫的莎佳琦就能得到可以增加10或减低10忠诚度的道具。

12、城堡的地下迷宫

等级要求:10级以上
难度:★★★

首先要准备蛋包饭(2级厨师)和钥匙,然后在早晨及黄昏时(看不到太阳月亮时)来到里谢里雅堡前东花园(47,85)的位置,会看到一个地下信道,从右下角的草丛后下去,进入召唤之间,经过回廊到达灵堂,往西北走会看到一个士兵。,如果你已经等级10以上,跟他说话后会被传送到封印之间,进入黄色传送石到达城的地下迷宫。在迷宫中找寻随机出现的调查员421,把蛋包饭给他换取红色三棱镜(若组队进行,则必须保证同队的每人都能拿到此物),再来到最下层进入红色传送石,与阴影决一死战,打倒它后会被传送到一个暗室,内里有一宝箱。用钥匙打开,会得到宝石及少许名声和魅力。





13、法兰城的旅馆任务

等级要求：15级以上

难度：★★★

首先晚上到法兰城的旅馆(106,38)，找旅馆主人拿调查者委托信(需要等级15且一次一人分开拿)，然后出旅馆到房子后面一个人一个人对(107,30)的门按右键进去。进去后来到昏夜的旅馆，宠物技能店要吉会跟你说很冷，希望你去点个火。这时找伪班人说个话拿打火石到暖炉，即会发现一处密道，下去后随机某一楼会出现侦探阿波罗，他会说出他也是被派来调查的，并说出旅馆的由来。侦探的你会来到一个黄色传送点，进去后到达腐朽的祠堂，从右上角绕进去，能看到一只骑士之铠及两只亡灵骑士，跟骑士之铠说话便进入战斗。战斗对象主要是3只凋零的骑士以及不定数量的僵尸和幽灵，要注意的是凋零的骑士会使用崩击、圣盾、吸血攻击及战栗袭心等技能，获胜后可拿到诅咒的首饰(攻-2 防-2 敏-2)，然后被传回旅馆。

诅咒的首饰有两种用途，一是跟主人换取招待券，可以在大圣堂领到铁、铜、柠檬草、鸡蛋、印度轻木……中的一种；二是直接拿到大圣堂二楼找解咒师解咒(需先鉴定)，能换得失魂的首饰(能力加减随机，不太好用。

圣拉鲁卡村

14、搬运箱任务

等级要求：无

难度：★★

必须为生产系或采集系，等级要有15，先到圣拉鲁卡村的装备店里(32,70)，跟商品搬运工波克波可说话，他会给你谜之箱要你搬到仓库去。在地下工房跟仓库员伍奇说话，就能进入仓库。走到第二层会随机出现敌人，打倒后拿到谜之钥匙，再来到最下层放好箱子，用谜之钥匙打开，会出现敌人谜之箱15级和其它怪物，获胜后得到信，将信拿给搬运工波克波可，他会给你铁20、银10、枞20、柠檬草20、木棉布20、毛毡10、牛乳20、盐10其中的一样，可以自选。

伊尔村

15、牛鬼的任务

等级要求：无

难度：★★

首先到伊尔村泰勒的家(35,42)，找行商人泰勒交谈得知他的女儿浦部被牛鬼抓走了。来到芙蕾雅(655,184)的牛鬼的洞窟，在晚上进入，然后必须在洞里拿到牛鬼杀。拿法一：跟在牛洞中会随机出现的冒险者金德说话。拿法二：跟在牛洞中会随机出现的小鬼说话然后战斗，有一定几率会打到康正的背包，将康正的背包还给冒险者康正便能拿到牛鬼杀。然后到顶层用牛鬼杀灌醉看守的星熊便能过到里面，与商人浦部说话得到给泰勒的信。再继续向前打倒鬼犬后，便来到有牛鬼的房间，打倒牛鬼后得到赖光的头盔(需鉴定，且只有一人可以得到)，装备后会得到"牛鬼讨伐者"的称号，另外将信转交给泰勒后还可以换到破魔弓(需鉴定)。

16、寻找雷兹

等级要求：20级以上

难度：★★

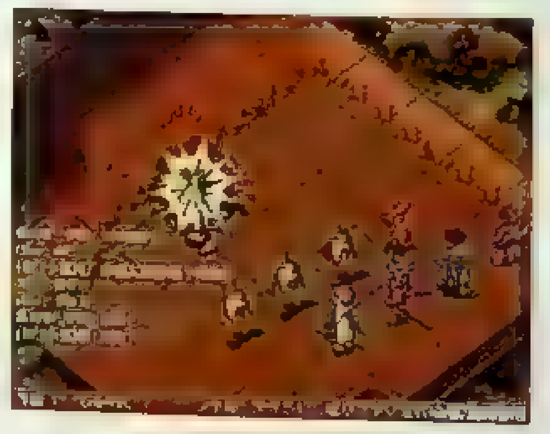
首先等级须有20级，然后到伊尔村的医院，找猎人柯萨裘说话，他会给你雷兹的肖像画。来到亚留特村找雷兹(47,47)，会得到雷兹的信和弓箭，回到伊尔村的医院转交给那对夫妻，他们会给你旅行干粮，能补体力15点。

17、霞之洞窟

等级要求：无

难度：★★

首先进入到伊尔村附近(690,285)的霞之洞窟，在里面找到旅行商人巴斯鲁(随机地点)，拿到写有线索的纸条。然后把纸条交给最下层的旅行商人巴洛克，就可以得到一个魅力+20的玻璃耳环。(注：组队完成任务时，请在用纸条换



耳环前、解散队伍，否则与第一个人拿到后，全队会同时被传回地面。)

亚留特村

18、习得明镜止水

等级要求：无

难度：★★★

在亚留特村(541,40)附近的奇怪的洞窟中，会遇到一个女人(随机地点)，与她交谈可得实验药。来到迷宫最下层阿鲁巴斯研究所，便会与改造僵尸发生战斗，它被打倒时会自爆，玩家会受50点伤害，连圣盾都防不了。之后，可在这里学到明镜止水。带着实验药在洞窟内寻找一个叫"人类?"的NPC会触发战斗，打倒他后会拿到遗物围巾，将围巾交给他在亚留特村的老婆，会得到感谢，但没有回报。(注：实验药只要带在身上就能有一定几率在奇怪的洞窟使敌人自己打自己。)

19、海贼的洞窟

等级要求：挖掘3级，伐木3级，猎人3级

难度：★★★★

在谢欧尔洞窟(699,197)的书架(42,24)上拿地图，然后带着地图在洞窟约(27,36)的位置，以挖掘3级挖掘海贼剑，在亚留特西边约(550,19)附近以伐木3级砍伐谢尔席拉的树枝，在亚留特约(621,33)附近以猎人3级狩猎亚留特的狮子的皮。将手上的三样东西拿给谢欧尔洞窟的助手看，他会说是真品还是假货，若是假货则需要再采集一次。

被确认为真品后，在清晨时分带着三样东西进入亚留特西边洞窟(549,43)，到二楼祭坛前说话，便会被传入海贼的洞窟。打倒头目等级20的野狼船长后，他会问你是挖掘者、切砍者还是狩猎者，回答挖掘者会得到矿工的手环，切砍者会得到樵夫的手环，狩猎者会得到猎人的手环。最后到法兰城外的谜之洞窟，身上带着手环便能进入海贼的宝地(矿工到海贼的矿山，樵夫到海贼的森林，猎人到海贼的岛屿)，在里面的挖掘率将是百分之百，且有可能拿到海贼的宝箱。需要注意的是，每进入海贼宝地一次，手环耐久就会减20，到0之后就不能进入了。也就是说，只能进去5次。

维诺亚村

20、咖哩屋任务

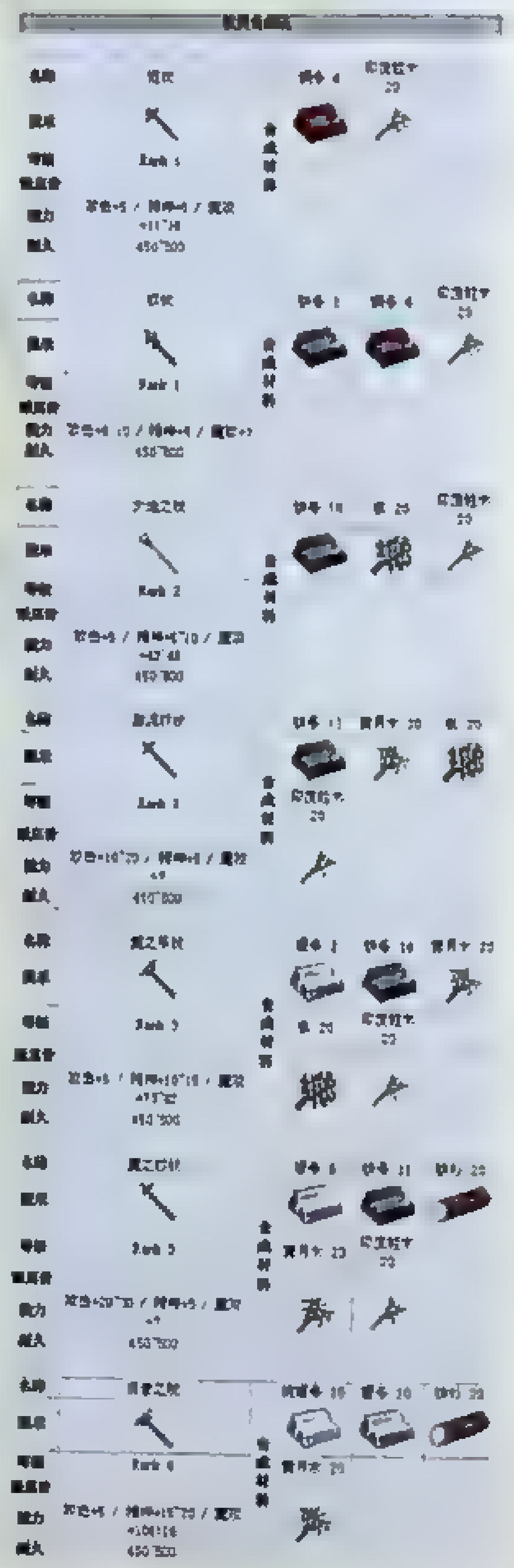
等级要求：职业技能等级4

难度：★★

此为晋职任务，首先须要生产系、采集系或特殊系(护士、医生不算)的职业技能达到4级。到维诺亚镇找村姑诗特(49,58)拿咖哩，然后到伊尔村的旧金山酒吧跟村姑华特换酸的点心，再来到圣拉鲁卡村的食品店跟村姑莎瓦换甜的点心，接下来拿回去维诺亚镇给村姑诗特。然后只要称号达到"新月上的铭"，并备有5000G便可去就职处晋升职位。称号阶级为：开始前进的人→磨练技巧的人→新月上的铭→掌上的珠王→虔诚的技巧。

21、长老树精任务

等级要求：20级以上



难度：★★★

此为[illegible]任务，首先到维诺亚镇，[illegible](6,53)找佣兵艾里克说话拿取[illegible]，然后到[illegible]长满青苔的洞窟，经过[illegible]森林，跟长老树精进行对决。建议宠物收起来，不要防守，两次都攻击，因为防守没有用，长老树精的魔法照样打得到你。如果以这样的方法，大约两回合就可以解决掉它。打完之后可以得到[illegible](只有一人可以得到)，再来跟旁边的年轻树精说话拿到树苗，拿去鉴定后得到百合花和生命之花，把花交给维诺亚镇村长，就可以到你的战斗系职业地晋级了(需花5000G)，而[illegible]拿去送给佣兵艾里克可得到贤者之戒(敏+4 精神+5)。

22、海底洞窟

等级要求：20级以上

难度：★★★★

首先进入哈巴鲁东边洞窟(670,223)，打倒杀熊者欧兹那克后可得欧兹那克的戒指，然后到维诺亚村外的海底洞窟(343,497)2楼，会随机遇到热砂的欧兹尼克，几率很低，遇到要把握机会。若装饰品栏没装备欧兹那克的戒指，他就会逃走，若全队有两人装备戒指，他也会逃走。所以必须只由一人装备，然后合击他。热砂的欧兹尼克会用5级阳炎、5级崩击、5级气功弹，非常棘手，打倒他后会得到欧兹尼克的戒指。这时便可自由经过看守人到索奇亚岛。(注意：得到戒指后还是有可能遇到热砂的欧兹尼克，还有非战斗系就算得到戒指也无法带人到索奇亚。)

23、捉迷藏的铁人

等级要求：20级以上

难度：★★★★

首先来到维诺亚镇，白天时树下有一个小孩(一郎)，跟他说话他会给你鬼的标志，装备后要你找出4个躲起来的小孩。医院旁有个小孩(忽达巴)，跟他说话会给你鸟的羽毛，村长家后面有一个小孩(小白)，跟他说话会得到黑色的碎石头，然后在村子的右下角树下也有一个小孩(阿三)，跟他说话后会得到壁虎干。此时怎么找都找不到第四个小孩，于是跑回去跟一郎说话，他会给你笔记，叫你去找根萨斯。在晚上进入镇内左下角的房子，后面有个玄关(25,46)，对门说话就能进去，内部怪物约17到19级，到了底层后会看到黄色传送点，进去后就到了改造牛鬼和根萨斯的房间。注意，全员都要有笔记才能跟敌人打。打赢之后在楼梯旁的右边墙壁上会出现一个小信道(因为被遮住了，所以要找一下)，里面有一个密医，跟他说话后会得到暗医者的书。然后请在白天跟一郎说话，他会给你"没有用的东西"，鉴定后为鬼的标志(鉴定5级3840元)，装备后得到"捉迷藏的超强铁人"称号。

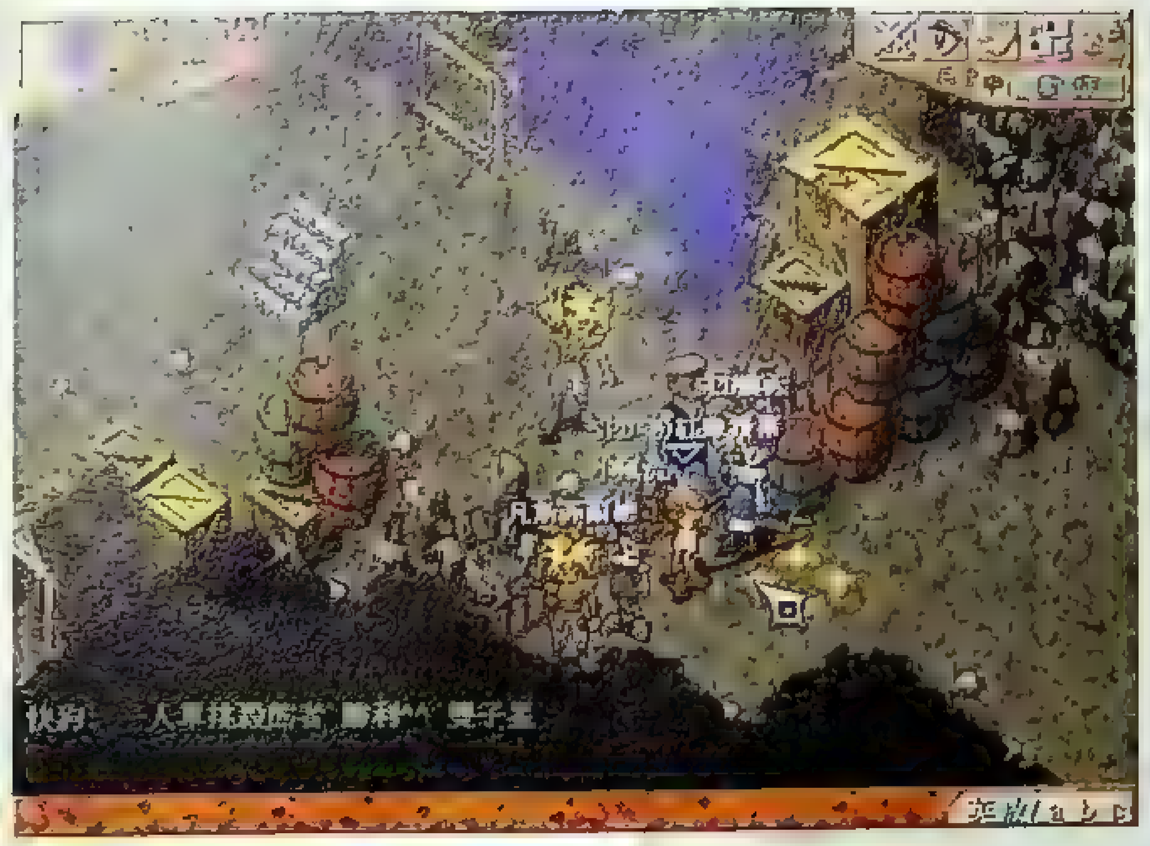
奇利村

24、流星山丘

等级要求：20级以上

难度：★★★★

这个任务需在晚上解，且必须组队



完成。首先到奇利村北西的流星山丘(202,235)，队中二个人以上向欧莎拿入山证进入山丘，在途中能打倒大地鼠与火焰鼠获得陨石。然后由流星山丘100M→流星山丘200M→流星山丘300M登上山顶，身上带着入山证的状态进到大地鼠婆婆的家，把陨石交给爱鼠的老婆婆看。若是假陨石就直接丢掉了，若是真陨石(等级5流动的星)，就可拿陨石去奇利村的装备店(66,77)，跟城府深的女人雀儿交换流星的耳饰(敏捷+3~+5、抗石化-1~-3、魅力+1~+3)。

如果职业是封印师、驯兽师或饲养师，可在流星山丘300M西边下山，出山丘到饲养师寄宿所(148,199)跟饲养师傅以1000元买到快枯死的树精，把它的等级练到20，再回来跟饲养师傅说话便能换到黄金树精。快枯死的树精最好交给饲养师练会比较快，因为它能力非常的烂，练到20级血都没有300，若让它死掉每升一级忠诚度就会大幅下降，当忠诚变0它就逃跑了，所以建议去学圣盾，然后选一个离医院近的地方放圣盾练，没血就去医院补。

25、巫师任务

等级要求：40级以上

难度：★★★★★

在奇利村PUB(46,81)内跟蕾欧妮拿取给亚莉耶鲁的信，然后到索奇亚的冯奴的家(349,216)，将信拿给亚莉耶鲁，他会给你希望的蜡烛。任务要求，必须在拿到蜡烛后的60分钟内打倒露比。带着希望的蜡烛，进入海底洞窟地下2楼奇怪的岩石处(35,7)，会进入黑色的祈祷地下一楼，跟里面随机出现的萌子说话能得到恐怖旅团之证，接着走到最下层交出恐怖旅团之证便能进到露比的房间。跟她说话发生战斗，露比等级50，旁边的鬼灵与血腥之刃都是30级。在这里请不要打死血腥之刃，否则露比会开始放出超强地系魔法，后果将不堪设想。打倒她后身上有5000元的话，跟巫师莉安娜说话再去调查天书能学到攻击吸收，跟巫师玛其说话再去调查天书能学到魔法吸收，一次只能学一样。最后回到冯奴的家跟巫师冯奴说话便能就职巫师。

26、诱拐任务

等级要求：20级以上

难度：★★★★★★

在奇利村的民家(50,54)屋内(6,5)的地方调查纸条，能捡到记载罪行的笔记，然后跟屋内的瓦奇说话，他会希望你帮他找回小孩，并换得调查诱拐事件的委托信。来到医院，化装后跟护士说话，她会给你记载罪行的笔记。接着跟旁边的看护柯尼莉说话，换取第二张委托信。在晚上进入村长的家(50,63)，往北边房间走，会遇到密医阿鲁巴斯，与他发生战斗，只要撑过两回合他就会逃走，等他逃走后地上会留下一张纸条，是记载罪行的笔记。找村长交谈，他希望你帮他救回女儿，并换得第三张委托信。接下来需要准备护士帽才能与阿鲁巴斯对决。

到奇利村民家(71,63)内跟米内鲁帕的父亲拿取双亲的信，然后到索奇亚奇利村北边山附近会看到守门的腐尸(216,222)，备齐三张调查诱拐事件的委托信便能进去。到阿鲁巴斯洞窟中，将双亲的信拿给黑暗护士米内鲁帕，换取米内鲁帕的信。回到奇利村民家，将信交给他父亲拿取双亲的信，再转交米内鲁帕，换取回家的信。将信带给父亲可得米内鲁帕的人偶，再拿给米内鲁帕，便可得到护士帽。装备护士帽后可得到"黑暗护士"称号。

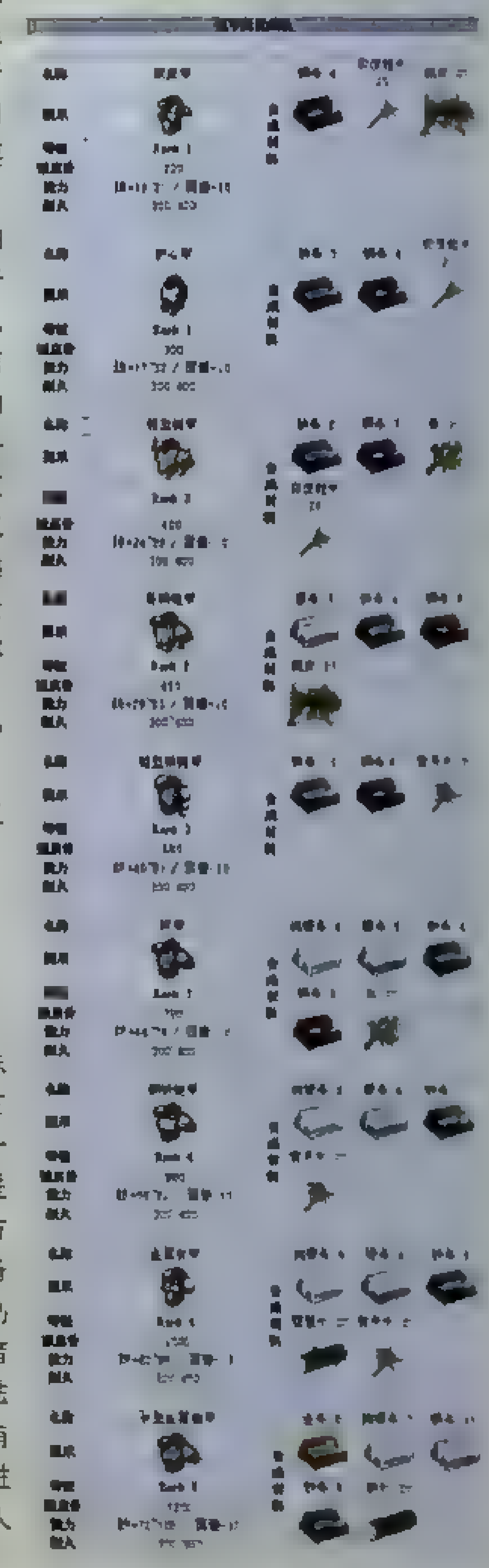
在阿鲁巴斯洞窟内最上层，装备护士帽进入黑暗医生阿鲁巴斯的所在地，与其对决。打赢后得到的物品，可拿给三个委托人中的一个换取戒指。

27、没落的村庄

等级要求：50级以上

难度：★★★★★★★

首先进入洪恩大风洞，打倒水蜘蛛后有一定的几率可以得到神眼，然后在索奇亚沙漠(530,390)附近，可以看到一个穿着　尸服的古代人民，跟他说话进入没落的村庄。在克里斯多夫司祭下方的一个连接时空的房间(40,39)内，装备神眼调查连接时空的石盘，会被传送到古代帝都亚瑟芬的地下。接下来跟勇者里雍说话，可以得到解咒之法。解咒之法每个队员都要拿，然后把所有料理、所有药水、所有食材、所有香草用掉，不然进去时会被旁边看门的人拿走。跟看门人



说话进入罗连斯塔，此塔共有 17 层，前 1~8 层有骷髅战士，通常会攻击最弱的人。到了罗连斯塔 16 楼后，进入黄色传送石会被传到罗连斯塔最上层，接下来把队伍解散，每个人分别跟巫师耶卡说话，进入法尔肯的结界。法尔肯等级 50，属性全水，会放即死、攻击反弹、魔法反弹，建议使用全地、风地水晶，为了防即死请尽量放出宠物，最好放地属性宠。战斗一开始没有其它喽喽，只有法尔肯一个，过一阵子他会召唤 5 只 35 级的斧斗士或骷髅战士来，喽罗会使用吸血攻击与吸血魔法，在此请不要打喽喽，全力使用乾坤一掷、气功弹 1 级等技能攻法尔肯。经过一番苦战解决法尔肯后，绕着西边的墙过去在地上的天书(10 3)可以花 5000G 学到魔法反弹，在地上的天书(18,10)可以花 5000G 学到攻击反弹，而绕着东边的墙过去在地上的天书（29 8）可以花 10000G 学到吸血魔法。

经验分享篇

4-1 各村到达方法

1 传送门

解完国民任务后，再登入游戏便会出现在法兰城的任意传送石前面。这 6 个传送石每 3 个串连成一组，玩家可以经由它们去到法兰城的各个角落。另外，法兰城的里谢里亚堡地下室中，还有很多与法兰王国各村镇连结的旅行传送石。经过这些传送点是需要付费的，并且有等级限制。另外，要想开启这些传送石，则必须由玩家先徒步到达各个村落，然后开启村镇中的传送石，并由此传送回法兰城后，才可以使用。

2 芙蕾雅岛

圣拉鲁卡村：由法兰城西门出去，经过往圣拉鲁卡村的桥（256,181），到达圣拉鲁卡村（135,219）。

伊尔村：由法兰城东门出去，经过往伊尔村的桥（557,223），到达伊尔村（682,243）。

亚留特村：由法兰城东门出去，经过往伊尔村的桥，进入哈巴鲁东边洞穴伊尔口（670 223），在里面需打倒杀熊者欧兹那克（25 级）和 9 只穴熊（20 级），拿到欧兹那克的戒指。若是非战斗系职业则可花 500 元从 2 楼上面通过。然后由哈巴鲁东边洞穴亚留特口（691,188）出去，到达亚留特村（588,50）（596,83）。

维诺亚村：由法兰城南门出去，进入维诺亚洞穴法兰口（472 316），只限等级 20 或非战斗系技能等级 3 以上且带有该技能生产物的玩家进入，在里面战斗系职业需走完全程，非战斗系职业则可花 500 元从入口旁边通过。然后由维诺亚洞穴维诺亚口（442 349）出去，到达维诺亚村（331,480）。

3 索奇亚岛

奇利村：从维诺亚村出发，进入海底洞窟（343,497），在地下 2 楼打倒会随机遇到热砂的欧兹尼克，拿到欧兹那克的戒指。再走到海底洞窟地下□楼索奇亚侧，跟看门人说话便能进入索奇亚岛，接下来就能直接到达奇利村（274 293）。

加纳村：先到达奇利村（274 293），入村外右边的洪恩大风洞奇利口（356 334），出洪恩大风洞加纳口（402 304），直往上走到有海岸的地方，往东顺着海岸就能到达加纳村（704 148）。

4-2 魅力影响

魅力高不仅影响宠物的忠诚度，也会影响在原野上的遇敌几率，与战斗中被敌人首次攻击的几率。影响魅力的事有

1 等级每升一级会加 2 点魅力

2 等级 10 以上的宠物每升一级主人也会加 2 点魅力

3 美容院花钱美容一次加 5 点魅力

4 打某些特定魔王给他最后一击的人会加 1~3 点魅力

5 組队中打同队成员者会被减魅力

6 死亡一次减 5 点魅力

7 被打飞一次减 10 点魅力

4-3 挖掘技能修炼

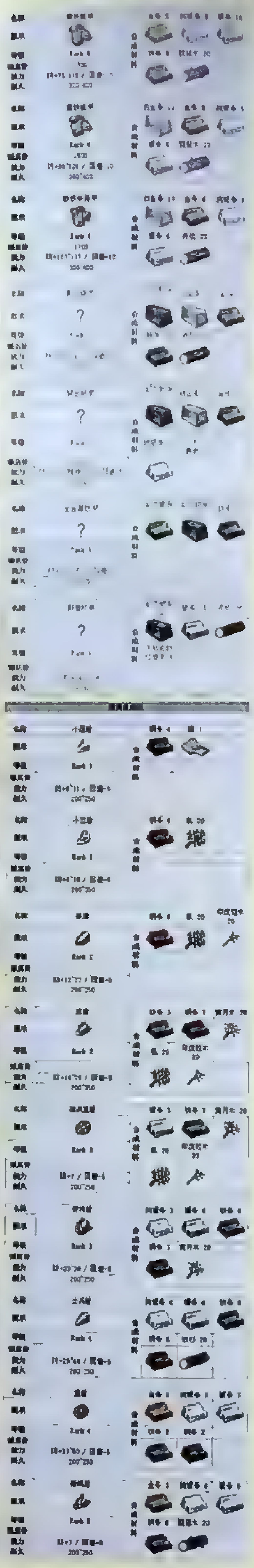
采集地点		贩卖价格-单位=20	所需等级
碎石头	国营第 24 坑道	22G	挖掘体验
铜	国营第 24 坑道、解放的谜之迷宫、谢欧尔洞窟、海贼的矿山	28G	挖掘体验，挖掘 1 级
铁	国营第 24 坑道、哈巴鲁东洞窟、维诺亚洞窟、解放的谜之迷宫、谢欧尔洞窟、海贼的矿山、海底洞窟	36G	挖掘 2 级
银	国营第 24 坑道、哈巴鲁东洞窟、维诺亚洞窟、解放的谜之迷宫、谢欧尔洞窟、海贼的矿山、海底洞窟、洪恩大风洞	41G	挖掘 3 级
纯银	国营第 24 坑道、哈巴鲁东洞窟、维诺亚洞窟、解放的谜之迷宫、海底洞窟	48G	挖掘 4 级
金	维诺亚洞窟、解放的谜之迷宫、海底洞窟、洪恩大风洞	58G	挖掘 5 级
白金	维诺亚洞窟、海底洞窟、洪恩大风洞	73G	挖掘 6 级
幻之钢	海底洞窟	95G	挖掘 7 级
幻之银	不明	147G	挖掘 8 级
幻之钢	不明	??G	挖掘 9 级
玛瑙	国营第 24 坑道	0G	挖掘 1 级
赤铁矿	国营第 24 坑道	0G	挖掘 1 级
天青石	国营第 24 坑道	0G	挖掘 1 级
太古的道具	国营第 24 坑道、解放的谜之迷宫	鉴定后 1 个 300G	挖掘 1 级
破破烂烂的剑	谢欧尔洞窟	0G	挖掘 3 级
海贼剑	谢欧尔洞窟	0G	挖掘 3 级
海贼的宝箱	海贼的矿山	0G	挖掘 1 级
钢铁骑士	海贼的矿山	5 个 2000G	挖掘 6 级

※国营第 24 坑道（芙蕾雅 351,154）地下 1~2 楼无敌人，地下 3~4 楼有敌人

附录：技能学习表

【战斗技能表】

	名称	等级	魔力消耗	说明	习得场所
攻击技能	连击 100G	1~6	10~60	连续两次以上的物理攻击。弓、投具、刀不适用。1-3 级能打 1~2 回，4-6 级能打 1~3 回。	法兰城冒险者旅馆一楼【238,64】
	诸刃 100G	1~6	10~60	减少防御及精神力来增加攻击力，投具、刀不适用。	法兰城冒险者旅馆一楼【238,64】
	乾坤一掷 100G	1~6	10~60	牺牲命中率的全力一击，投具、刀不适用。	法兰城安其摩酒吧【102,131】
	乱射 5000G	1~6	5~30	连续多次以上的物理攻击。必须装备弓。1 级 3 箭；2 级 4 箭；3 级 5 箭；4 级 6 箭。	索奇亚【528,327】
	气功弹 100G	1~4	5~20	给予敌前后列位置一体至数体损害，必须空手状态下才可使用。1 级 1 发；2-3 级 1~2 发；4 级 2~3 发	法兰城竞技场主厅西南【122,161】
	反击 100G	1~6	5~30	对物理攻击采取反击，弓、投具、刀不适用。1 级威力 0.8 倍；2 级威力 0.9 倍；3 级 1.0 倍；4 级 1.1 倍；5 级 1.2 倍。	法兰城竞技场后台【122,161】
	崩击 100G	1~6	5~30	给防御状态的对手损害攻击，弓、投具、刀不适用、战斗斧士得意技。	伊尔村装备店【35,25】
	战栗袭心 100G	1~6	10~60	给予敌人魔力的损害。装备弓、投具、刀将无法使用战斗斧士得意技。1 级能扣敌人 5%的现有魔力；2 级扣 10%；3 级扣 15%；4 级扣 20%，5 级扣 25%；6 级扣 30%。	圣拉鲁卡村民居【28,48】
防御技能	护卫 100G	1~6	10~60	指定的某对像被物理攻击时会舍身替他承受。骑士[illegible]技。	法兰城公寓一楼【182,132】
	阳炎 100G	1~5	10~42	减少防御力来增加回避率。剑士、弓箭手得意技。	里谢里雅堡 2F 右侧第二间客房【79,71】
	防御魔法攻击 100G	1	0	减低魔法损害。	法兰城竞技场治愈的广场【122,161】
	圣盾 100G	1~6	10~60	同时减低魔法及物理损害，剑士得意技，必须装备盾。	伊尔村旧金山酒吧【32,65】



4-4 自制药物

如果有人可以补加药水卖又难买，那就可以自己做，不过，这种自制方法会占用你 4 格的技能格数，划不划算就要你自己判断了。

1 先去法兰城西医院（82 83）学调和技能（3 格），然后去山男的家（509,153）学伐木。

2 出发去北边花园挖苹果薄荷。运气好的话，一个小时就可以塞满 20×20=400 份（前提条件是清空道具栏）

3 以登出的方法回村。

4 再去打卡。

5 找(215 141)的女人换柠檬草（3 个苹果薄荷换 1 棵草）。换的过程中要先找个隐密的地方丢 6、7 把苹果薄荷在地上，否则物品栏会不足。

6 回医院开始做药（过程约 15 分钟）。30 棵柠檬草 +310 棵苹果薄荷 = 30 瓶补血药 100 + 10 棵苹果薄荷(所以实际挖 390 份就够了)

如果一切顺利的话，30 瓶补血药可以在 2 小时内做完。之后或拿去冒险者旅馆卖钱，或送人或留着自己用，都可以。此举可大致净赚 700 元上下(扣除补 MP 的钱)，打卡 4 趟后伐木和制药皆可提高 2 级，而且又不用再去医院补血，练功制药两不误，何乐而不为。当然，工作时需要注意，丢出的物品要看管好，物品栏满了以后做药会失败，所以要及时整理。

4-5 鉴定技能小贴士

首先要赚些补魔法的钱，然后一到晚上就去拿着食品店要抓猫用的鱼，鉴定完了就丢掉，接着再去要，一直重复重复，鉴定技能就会升得很快了，不过，此法的开销也很大，穷困潦倒者不可为之。

4-6 魔法师心得

修炼魔法师的前提是要注意人物的初始和升级的点数分配，一开始可分 5 点体力，10 点速度，15 点魔力，待升级后便开始猛加敏(加一次敏血会提高 3)，加到 100 左右，你的血也高了许多，这时候再开始继续加魔力。因为魔法师防实在低得可怜，所以要练魔法师就不要练宠，如果敏够高，战斗时可以先攻（放魔法）后防。

因为魔法师是个贫穷的职业，练功花费的钱财比各职业多了 N 倍。所以，在初期无人提供装备之下，最好先赚钱。选择任意职业，学习铸剑技能，一边做一级剑赚钱，一边练攻，升到 5 级左右，再去解职恢复成游民，领取到推荐信后转职为魔法师。

魔法技能可先到圣拉鲁卡村学风刃(最多攻击 4 个单位)跟火焰，然后在那边打大地鼠使等级达到 15。另外，魔法师的宠物必须都是攻击力高的宠物，或者是魔法攻击力强的宠物，如此才能够帮助法师更快打败敌人。■

【魔法技能】

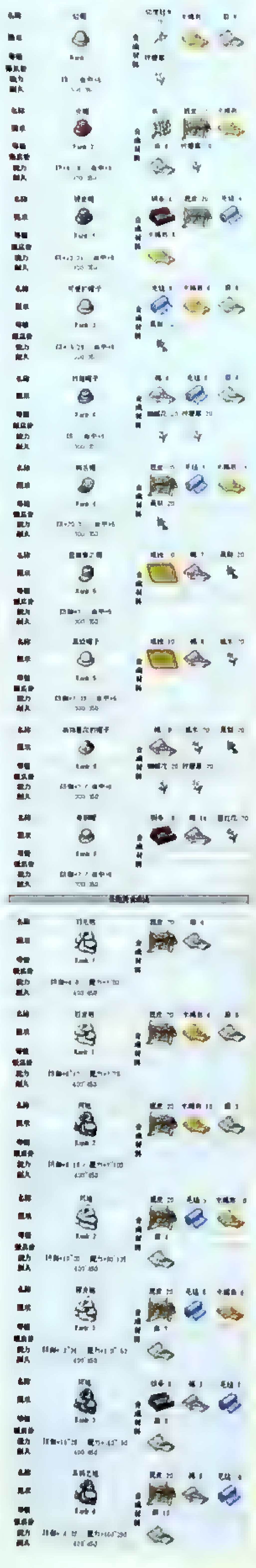
名称	等级	魔力消耗	说明	习得场所
中毒魔法 100G	1~6	5~30	让敌单体中毒，1 级给予对象 1 次攻击，2-3 级 2 次，4-6 级 3 次。	圣拉鲁卡村毒物研究者波依【39,40】
昏睡魔法 100G	1~6	5~20	让敌单体昏睡，1 级给予对象 1 次攻击，2-3 级 2 次，4-6 级 3 次。	法兰城公寓一楼【182,132】
石化魔法 100G	1~6	5~30	让敌单体石化，1 级给予对象 1 次攻击，2-3 级 2 次，4-6 级 3 次。	法兰城喜欢石头的钢铁各【120,65】
酒醉魔法 100G	1~6	5~30	让敌单体酒醉，1 级给予对象 1 次攻击，2-3 级 2 次，4-6 级 3 次。	法兰城安其摩酒吧【102,131】
混乱魔法 100G	1~6	5~30	让敌单体混乱，1 级给予对象 1 次攻击，2-3 级 2 次，4-6 级 3 次。	法兰城科特利亚酒吧【219,136】
遗忘魔法 100G	1~6	5~30	让敌单体遗忘，1 级给予对象 1 次攻击，2-3 级 2 次，4-6 级 3 次。	法兰城健忘的阿贝尔【167,20】

魔法师基础技能

名称	等级	魔力消耗	说明	习得场所
陨石魔法 100G	1~6	5~30	对敌单体做地属性攻击。	魔女的家【301,147】
强力陨石魔法 100G	1~6	10~60	对敌单体及其周围敌人做地属性攻击。	亚留特村魔术师布莱安【32,65】
超强陨石魔法 5000G	1	20	对敌全体做地属性攻击。	索奇亚加纳村民家【34,53】
冰冻魔法 100G	1~6	5~30	对敌单体做水属性攻击。	魔女的家【301,147】
强力冰冻魔法 100G	1~6	10~60	对敌单体及其周围敌人做水属性攻击。	亚留特村魔术师达理欧【56,53】
超强冰冻魔法 5000G	1	20	对敌全体做水属性攻击。	索奇亚加纳村民家【34,53】
火焰魔法 100G	1~6	5~30	对敌单体做火属性攻击。	魔女的家【301,147】
强力火焰魔法 100G	1~6	10~60	对敌单体及其周围敌人做火属性攻击。	圣拉鲁卡村赛谢利亚酒吧【39,70】
超强火焰魔法 5000G	1	20	对敌全体做火属性攻击。	索奇亚加纳村民家【34,53】
风刃魔法 100G	1~6	5~30	对敌单体做风属性攻击。	魔女的家【301,147】
强力风刃魔法 100G	1~6	10~60	对敌单体及其周围敌人做风属性攻击。	圣拉鲁卡村民家【28,48】
超强风刃魔法 5000G	1	20	对敌全体做风属性攻击。	索奇亚加纳村民家【34,53】

回复魔法

名称	等级	魔力消耗	说明	习得场所
治疗 100G	1~5	30~55	治疗异常状态。医生得意技。	法兰城医院（西）【82,84】
急救(2 格) 100G	1~6	10~40	非战斗中回复生命力。护士得意技。1 级补血 30 点；2 级 60 点；3-4 级 100 点；5 级 200 点；6 级 270 点。	法兰城医院（西）【82,84】
补血魔法 100G	1~4	15~60	战斗中回复单体生命力。传教士得意技。1 级回复力乘 60%，2 级 120%；3 级 180%，4 级 240%。	法兰城大圣堂主厅北东密道【154,29】
强力补血魔法 100G	1~4	18~72	战斗中回复单体及其周围对像生命力。传教士得意技	法兰城大圣堂主厅北东密道【154,29】
超强补血魔法 价格未知	-	-	战斗中回复全体生命力。传教士得意技	-
恢复魔法 5000G	1~6	15~90	一定回合内自动补血。巫师得意技。1 级连续 6 次行动内，对像回复体力 20%；2 级 40%；3 级 60%；4 级 80%；5 级 100%；6 级 120%。	索奇亚冯奴的家【349,216】
强力恢复魔法 价格未知	1	18	一定回合内施行单体及其周围自动补血。巫师得意技	-
超强恢复魔法 价格未知	1	24	一定回合内全体前后排自动补血。巫师得意技	-
洁净魔法 5000G	1~6	10~35	回复状态异常，巫师得意技。1~3 级能对单体回复，4 级能对单体及其周围回复。	冯奴的家 索奇亚【349,216】
气绝回复 100G	1~4	5~20	战斗中使一对象复活，传教士得意技。1 级复活体力回复 60%；2 级 120%；3 级 180%；4 级 240%	神官理贾 芙蕾雅亚留特村【42,72】
明镜止水 100G	1~6	15~90	战斗中回复自己的生命力。剑士、战斗斧士、骑士、弓箭手得意技。1 级回复最大值的 5%~10%；2 级为 5%~15%；3 级为 5%~20%；4 级为 5%~25%；5 级为 5%~30%；6 级为 5%~35%。	奇怪的洞窟打倒改造僵尸习得
吸血魔法 10000G	1~6	10~60	吸取对方一定的生命来补自己的体力。魔法师得意技。	打倒法尔肯后习得



名称	等级	魔力消耗	说明	习得场所
攻击反弹 5000G	1~6	20~70	将遭受的物理攻击转移回施放者	打倒法尔肯后能习得
魔法反弹 5000G	1~6	20~70	将遭受的魔法攻击转移回施放者	打倒法尔肯后能习得
攻击吸收 5000G	1~6	20~70	将遭受的物理攻击吸收。	打倒露比后能习得
魔法吸收 5000G	1~6	20~70	将遭受的魔法攻击吸收。	打倒露比后能习得
物理抵消 5000G	1	20	受到物理攻击一率无效。	冯奴的家
魔法抵消 5000G	1	20	受到魔法攻击一率无效。	冯奴的家

[生产技能]

名称	说明	习得场所
铸剑（3格）100G	用矿石生产出剑。铸剑师得意技。	科目拉萨洞穴【446,101】
造斧（3格）100G	用矿石生产出斧。造斧师得意技	圣拉鲁卡村地下工房【32,70】
造枪（3格）100G	用矿石生产出枪。造枪师得意技。	圣拉鲁卡村地下工房【32,70】
造杖（3格）100G	用木材生产出杖。造杖师得意技。	圣拉鲁卡村地下工房【32,70】
造投掷武器（3格）100G	用木材生产出投掷武器。投掷武器师傅得意技	圣拉鲁卡村地下工房【32,70】
造小刀（3格）100G	用矿石生产出小刀。小刀师傅得意技。	圣拉鲁卡村地下工房【32,70】
造弓（3格）100G	用木材生产出弓。造弓师得意技。	圣拉鲁卡村地下工房【32,70】
造盾（3格）100G	用矿石生产出盾。造盾师得意技。	圣拉鲁卡村地下工房【32,70】
造铠（3格）100G	用矿石生产出铠。铠甲师傅得意技。	科比克洞穴【421,308】
制衣服（3格）100G	用布料生产出衣服。裁缝师傅得意技。	圣拉鲁卡村地下工房【32,70】
制长袍（3格）100G	用布料生产出长袍。长袍师傅得意技。	圣拉鲁卡村地下工房【32,70】
制靴（3格）100G	用皮革生产出靴。制靴师得意技。	圣拉鲁卡村地下工房【32,70】
制头盔（3格）100G	用矿石生产出头盔。头盔师傅得意技。	圣拉鲁卡村地下工房【32,70】
作帽子（3格）100G	用布料生产出帽子。帽子师傅得意技。	圣拉鲁卡村地下工房【32,70】
料理（3格）100G	用食材加工出料理。厨师得意技。	里谢里雅堡一楼厨房【104,21】
制药（3格）100G	用香草生产出药品。药剂师得意技。	法兰城医院（西）【82,84】

[采集技能]

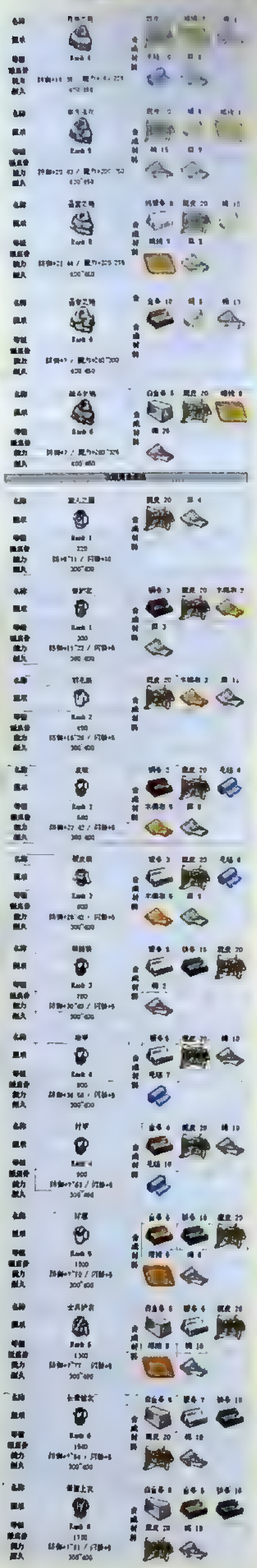
名称	说明	习得场所
挖掘(1格) 100G	在矿坑中挖掘矿石，矿工得意技。消耗魔力1	法兰城基尔的家【200,132】
伐木(1格) 100G	砍树采花得到木材与香草，樵夫得意技。消耗魔力1	山男的家【509,153】
狩猎(1格) 100G	取大自然的食材与皮革，猎人得意技。消耗魔力1	猎人拉修【501,198】【497,215】【487,220】【499,207】随机出现
锻造体验（3格）	就职生产系前试用的技能。消耗魔力1	法兰城职业介绍所【195,50】
伐木体验（3格）	就职樵夫前试用的技能。消耗魔力1	法兰城职业介绍所【195,50】
狩猎体验（3格）	就职猎人前试用的技能。消耗魔力1	伊尔村猎人亚烈格尔【48,76】
挖掘体验（3格）	就职矿工前试用的技能。消耗魔力1	圣拉鲁卡村赛谢利亚酒吧【39,70】

[宠物技能]

习得场所	名称	价格	说明
法兰城冒险者旅馆或找宠物技能店的佩蒂【216,53】	待机	50G	什么也不做。消耗魔力0
	定点移动	100G	和主人交换位置。消耗魔力0
	攻击	100G	进行一般的物理攻击。消耗魔力0
	防御	100G	进行一般的物理防御。消耗魔力0
	攻击魔法防御	100G	减低魔法损害。消耗魔力0

习得场所	名称	价格	说明
伊尔村旧金山酒店或找宠物技能店的恰姆【32,65】	连击 I	100G	连续攻击两次以上（物理）。消耗魔力10
	诸刃 I	200G	减少防御力及精神力来增加攻击力。消耗魔力10
	乾坤一掷 I	200G	牺牲命中率的全力一击。消耗魔力10
	崩击 I	200G	给防御状态的对手损害攻击。消耗魔力5
	阳炎 I	200G	减少防御力来增加回避率。消耗魔力10
	反击 I	200G	对物理攻击采取反击。消耗魔力5

习得场所	名称	价格	说明
维诺亚村村长的家【40,36】	战栗袭心 I	500G	给予敌人魔力的损害。消耗魔力10
	护卫 I	500G	指定的某对像被物理攻击时会舍身替他承受。消耗魔力10
	圣盾 I	500G	同时减低魔法及物理损害。消耗魔力10
	明镜止水 I	500G	战斗中回复自己的生命力。消耗魔力5



习得场所	名称	价格	说明
圣奇亚奇利村PUB【40,78】	连击 II	1000G	连续攻击两次以上的物理攻击。消耗魔力30
	诸刃 II	1000G	减少防御力及精神力来增加攻击力 消耗魔力30
	乾坤一掷 II	1000G	牺牲命中率的全力一击。消耗魔力30
	崩击 II	1000G	给防御状态的对手损害攻击。消耗魔力15
	阳炎 II	1000G	减少防御力来增加回避率。消耗魔力26
	反击 II	1000G	对物理攻击采取反击。消耗魔力15
	战栗袭心 II	1000G	给予敌人魔力的损害。消耗魔力30
	护卫 II	1500G	指定的某对像被物理攻击时会舍身替他承受。消耗魔力30
	圣盾 II	1000G	同时减低魔法及物理损害。消耗魔力30
	明镜止水 II	1000G	战斗中回复自己的生命力。消耗魔力45

习得场所	名称	价格	说明
莎莲娜蒂娜村PUB【46,56】	连击 III	4000G	连续攻击两次以上的物理攻击。消耗魔力50
	诸刃 III	4000G	减少防御力及精神力来增加攻击力。消耗魔力50
	乾坤一掷 III	4000G	牺牲命中率的全力一击。消耗魔力50
	崩击 III	4000G	给防御状态的对手损害攻击。消耗魔力25
	阳炎 III	4000G	减少防御力来增加回避率。消耗魔力50
	反击 III	4000G	对物理攻击采取反击。消耗魔力25
	战栗袭心 III	4000G	给予敌人魔力的损害。消耗魔力50
	护卫 III	5000G	指定的某对像被物理攻击时会舍身替他承受。消耗魔力50
	圣盾 III	4000G	同时减低魔法及物理损害。消耗魔力50
	明镜止水 III	5000G	战斗中回复自己的生命力。消耗魔力65

习得场所	名称	价格	说明
圣拉鲁卡村赛谢利亚酒吧或找宠物技能店的恰姆【39,70】	毒性攻击 I	100G	让敌单体中毒。消耗魔力5
	昏睡攻击 I	150G	让敌单体昏睡。消耗魔力5
	石化攻击 I	150G	让敌单体石化。消耗魔力5
	酒醉攻击 I	150G	让敌单体酒醉。消耗魔力5
	混乱攻击 I	150G	让敌单体混乱。消耗魔力5
	遗忘攻击 I	150G	让敌单体遗忘。消耗魔力5
	吸血攻击 I	250G	对敌单体进行吸血。消耗魔力20

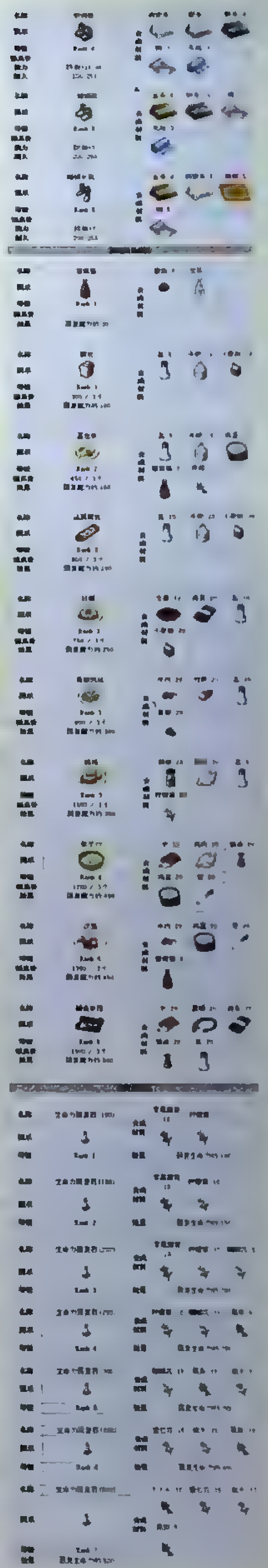
习得场所	名称	价格	说明
索奇亚饲养师寄宿所【148,199】	毒性攻击 II	1350G	让敌单体中毒。消耗魔力30
	昏睡攻击 II	1350G	让敌单体昏睡。消耗魔力30
	石化攻击 II	1350G	让敌单体石化。消耗魔力30
	酒醉攻击 II	1350G	让敌单体酒醉。消耗魔力30
	混乱攻击 II	1350G	让敌单体混乱。消耗魔力30
	遗忘攻击 II	1350G	让敌单体遗忘。消耗魔力30
	吸血攻击 II	2250G	对敌单体进行吸血。消耗魔力未知

习得场所	名称	价格	说明
法兰城旅馆或找宠物技能店的叙普【106,38】	陨石魔法 I	500G	对敌单体做地属性攻击。消耗魔力10
	冰冻魔法 I	500G	对敌单体做水属性攻击。消耗魔力10
	火焰魔法 I	500G	对敌单体做火属性攻击。消耗魔力10
	风刃魔法 I	500G	对敌单体做风属性攻击。消耗魔力10
	强力陨石魔法 I	1000G	对敌单体及其周围做地属性攻击。消耗魔力20
	强力冰冻魔法 I	1000G	对敌单体及其周围做水属性攻击。消耗魔力20
	强力火焰魔法 I	1000G	对敌单体及其周围做火属性攻击。消耗魔力20
	强力风刃魔法 I	1000G	对敌单体及其周围做风属性攻击。消耗魔力20

习得场所	名称	价格	说明
亚留特杂货店【37,44】	陨石魔法 II	2000G	对敌单体做地属性攻击。消耗魔力20
	冰冻魔法 II	2000G	对敌单体做水属性攻击。消耗魔力20
	火焰魔法 II	2000G	对敌单体做火属性攻击。消耗魔力20
	风刃魔法 II	2000G	对敌单体做风属性攻击。消耗魔力20
	强力陨石魔法 II	4000G	对敌单体及其周围做地属性攻击。消耗魔力40
	强力冰冻魔法 II	4000G	对敌单体及其周围做水属性攻击。消耗魔力40
	强力火焰魔法 II	4000G	对敌单体及其周围做火属性攻击。消耗魔力40
	强力风刃魔法 II	4000G	对敌单体及其周围做风属性攻击。消耗魔力40

习得场所	名称	价格	说明
索奇亚加纳村PUB【51,34】	陨石魔法 III	4500G	对敌单体做地属性攻击。消耗魔力30
	冰冻魔法 III	4500G	对敌单体做水属性攻击。消耗魔力30
	火焰魔法 III	4500G	对敌单体做火属性攻击。消耗魔力30
	风刃魔法 III	4500G	对敌单体做风属性攻击。消耗魔力30
	强力陨石魔法 III	9000G	对敌单体及其周围做地属性攻击。消耗魔力60
	强力冰冻魔法 III	9000G	对敌单体及其周围做水属性攻击。消耗魔力60
	强力火焰魔法 III	9000G	对敌单体及其周围做火属性攻击。消耗魔力60
	强力风刃魔法 III	9000G	对敌单体及其周围做风属性攻击。消耗魔力60

习得场所	名称	价格	说明
莎莲娜杰诺瓦村PUB【48,53】	陨石魔法 IV	8000G	对敌单体做地属性攻击。消耗魔力40
	冰冻魔法 IV	8000G	对敌单体做水属性攻击。消耗魔力40
	火焰魔法 IV	8000G	对敌单体做火属性攻击。消耗魔力40
	风刃魔法 IV	8000G	对敌单体做风属性攻击。消耗魔力40
	强力陨石魔法 IV	16000G	对敌单体及其周围做地属性攻击。消耗魔力80
	强力冰冻魔法 IV	16000G	对敌单体及其周围做水属性攻击。消耗魔力80
	强力火焰魔法 IV	16000G	对敌单体及其周围做火属性攻击。消耗魔力80
	强力风刃魔法 IV	16000G	对敌单体及其周围做风属性攻击。消耗魔力80



网络魔力谁能敌

——齐藤阳介谈《魔力宝贝》与网络游戏

据相关媒体报道，中国电子信息产业发展研究院的调查显示，2002年中国大陆网络游戏市场将达到10亿元人民币的规模，用户达到800万，较2001年会有约一倍以上的成长。而2001年底至2002年初，第三波、华彩、华义等国内重要厂商都将经营重点转向网络游戏的大转折，大手笔似乎也是在肯定这个预测。当然，精明的国外厂商也不会放过这块肥肉，日本艾尼克斯（ENIX）就是其中的一家。他们与大宇资讯合资在北京组建的网星艾尼克斯网络科技有限公司就将以网络游戏为主打，以他们两家的实力和口碑，无异于"狼"入"羊"群。网星艾尼克斯马上就要推出的第一款产品，还没上市就已吸引了大量国内玩家的目光，它就是Crostt Gate——《魔力宝贝》。

艾尼克斯的大名各位读者应该不会陌生，该公司旗下的《勇者斗恶龙》系列已经成为单机RPG中的经典之作。在跨入多人网络游戏领域后，目前仍以亚洲市场作为主要目标，其产品已在台湾、香港以及韩国等地登陆，并引起了相当强烈的反响。当然，艾尼克斯也绝不会视中国大陆这个巨大的市场而不见，网星艾尼克斯就是应运而生的。

2001年12月25日，艾尼克斯旗下的著名游戏制作人齐藤阳介先生在新成立的北京分公司举行了一个小型座谈会，Racer也有幸应邀参加。

记者：众所周知，日本是游戏机的天堂，而电脑游戏业似乎并不发达，是什么原因促使艾尼克斯决定进军电脑网络游戏的？

齐藤：2001年，SEGA公司的《梦幻之星网络版》和我们的《魔力宝贝》在日本都取得了很大的成功。除日本本土的制作外，目前也有一些欧美Online Game在日本取得了一定程度的发展，而且明年（2002年）日本在宽带建设方面还会有很大的发展，这也是一个很有利的因素。从这个角度来看，日本业界对2002年网络游戏在日本的发展还是持乐观态度的，虽然日本的网络游戏市场还不足与中国大陆、台湾地区以及韩国的市场规模相比，但我们相信，2002的网络游戏市场会更加值得期待。这也是我们进军网络游戏市场的原因。

记者：我有一个疑问，由于《魔力宝贝》在风格上与《石器时代》极为相似，很多人都以为《石器时代》也是由您负责制作的，但我记得其制作者是一家叫JSS的公司，听说后来倒闭了，您能否给我们澄清一下其中的关系？

齐藤：《石器时代》的原开发公司的确是JSS，《石器时代》是它与另一家名叫NTT DATA的公司合作研发的。在游戏推出后1年，JSS就因遇到这样那样的问题而解体了，但原班人马很快又重组了一家公司，这就是DWANGO。

在《石器时代》推出后，我在报纸看到了相关的介绍，很感兴趣，于是开始去玩，最后甚至成为了一名狂热的玩家。那时我是从一个玩家的角度来看这款游戏的，觉得很有意思，于是我就代表艾尼克斯提出了一个企划案，有意与JSS合作开发一款类似的游戏，这就是《魔力宝贝》。后来JSS解体了，但这个企划并没有搁浅，只是变成了与DWANGO合作。虽然在动荡期间JSS的人才有所流失，但有出有入，主要人员基本保留了下来，这就是为什么《魔力宝贝》与《石器时代》很像的原因。

可以用公式来简单地说明其中的关系，即

JSS+DTT DATA=石器时代

ENIX+DWANGO=魔力宝贝

记者：《魔力宝贝》的开发周期有多长？

齐藤：花了相当长的时间，如果把前期设想也算进去的话，那1997年底就开始了，1999年春进入正式制作阶段，2001年7月16日在日本正式发布，台湾地区则是在9月。

在这里需要说明一点，其实我们公司没有半个研发人员，我们都是制作人，主要负责企划，具体开发则需与外面的公司一起合作开发，这是艾尼克斯在日本业界比较特别的地方。为什么采取这样的策略呢？这是因为在游戏公司，美术和程序人员一般年龄都比较低，如果把他们养在公司里的话，到一定时候，他们对公司的贡献就会日趋微弱，而成本反而增加。所以艾尼克斯的做法是，永远保留最需要的人才，比如制作人，因为这种人才是需要有经验累积的，然后可以到外面去找最好的游戏引擎和最棒的合作者。

记者：《魔力宝贝》在企划之初是否只是受到《石器时代》的影响？

齐藤：不是，其实我在日本厂商注意到网络游戏之前，就已经玩了欧美几个很具代表性很有影响力的网络游戏，比如《暗黑破坏神》和《无尽的任务》。我的感觉是，除故事线外，欧美游戏的强项还在于画面的优美和人物的细腻表现，所以当我考虑制作《魔力宝贝》的时候，我就把欧美和日本游戏的长处结合到了一起。

记者：《魔力宝贝》与《石器时代》的主要区别在哪里？

齐藤：当初我是一个狂热的"石器"玩家，但我感觉《石器时代》在企划方面并不完善，比如说，应该还可以给玩家提供更多的功能，像更多玩家之间的chat、自有物品的买卖、有自己的房子去招待朋友啦等等，这些更能表现人性化的部分，我觉得《石器时代》没有做到，所以在做《魔力宝贝》的时候，我就把这些想法融入进去了。这是两个游戏最大的不同。

我个人认为，《魔力宝贝》是从《石器时代》累积了一些经验和灵感的产物，它与现在市场上的网络游戏的最大不同就是在creative方面下了很多功夫，比如玩家能够创造自己的职业，使用自己的武器，还可以另行制造很多的对象等等，这一点是其他同类游戏基本没有做到的。

记者：曾有玩家宣称"无外挂就不玩《石器时代》"，您认为《魔力宝贝》能否避免类似现象的发生？有何对策？

齐藤：需要先说明一下，日本玩家的手法一般比较单纯，使用加速器和其他外挂的门路也单纯很多，技术远没有华人市场的玩家那么专业，因此对日本市场来说，我们并没有很认真地研究过这个问题。当然，使用外挂会使游戏失去公正和平衡，使很多真正喜欢游戏的玩家得不到应有的乐趣，我们是不赞成这种行为的。因此，在海外市场，我们会与合作伙伴就相关问题进行认真地研究，并尊重合作伙伴的处理方式，比如在台湾，外挂是被严格禁止的。

记者：国内的代理公司存在这样一个问题，他们并没有修改游戏源程序的权限，而玩家反馈的问题却恰恰是先集中到代理商这里，这种沟通上的错位是否会影响产品的后续开发和问题的及时解决？

齐藤：实际上，在台湾市场的合作之初，我们就已经把所有的资源全部公开给了大宇公司。由于大宇公司也是研发出身，所以我们相信，在遇到问题的时候，给予大宇公司更多的自主权力，更能够满足当地玩家的需求。进入大陆市场以后，也正是为使这个产品更加当地化，我们才进一步从代理合作关系变成共同投资一家新的公司。很幸运的是，我相信这家公司绝对不会遇到上述问题。

记者：目前大陆正式运营的网络游戏已有20余款，预计2002年初还会有若干强档产品上市，在《魔力宝贝》的运作方面，你们有什么具体对策？

齐藤：我希望《魔力宝贝》更好的当地化，我们并不介意在日本、台湾和大陆的《魔力宝贝》有所不同。网络游戏要符合当地玩家的口味和要求，这是很重要的一点。这就是说，在日本、韩国、大陆和台湾地区，《魔力宝贝》不会一模一样。

其次，各家网络游戏代理商都有售后服务的问题，不但要出资料片，还要及时解决玩家反映的问题，否则就会失去玩家。《魔力宝贝》则不同，不管是大宇资讯，还是艾尼克斯，两边的研发人员都希望把它做成一款真正符合中国玩家需要的游戏，包括程序、地图，我们甚至认为，如果加上一个紫禁城、长城，会让玩家有更多的亲切感。当然，该给的资料和工具我们都会给，这一定要以这边玩家的感受为依据。我相信，这样的条件，应该是其他代理商在短时间内不具备的。所以我认为，虽然我们晚一点进来，但优势很大。

因为我们非常看重华人市场，因此我们才和大宇资讯一起在北京成立了合资公司。我对大陆市场的期待很高，也可以说，比对其他任何市场的期待都要高。也希望中国玩家能够喜欢我制作的《魔力宝贝》，这边市场的成长，将带给我更大的乐趣。

记者：《魔力宝贝》正式运营后将对《石器时代》产生什么样的影响？

齐藤：刚开始我是"石器"的超级玩家，制作了《魔力宝贝》以后，我就爱上了它，已经彻底放弃了《石器》，因此最可怕的冲击可能就是大家都和我一样都跑来玩《魔力宝贝》！

记者：《石器时代》在大陆已经突破100万销售大关，您是否有信心打破这个纪录？

齐藤：百分之百地能够打破，我很有信心。因为这个游戏有"石器"的影子，原制作组在制作"魔力"的时候已经累积了很多经验，应该注意的地方我们也都有注意，"石器"的缺点我们已经补足。所以我认为在这样一个有利的条件下，不是说能不能够，而是肯定要突破这个数字！

记者：在日本，从事游戏开发的压力是不是很大？

齐藤：当然，压力很大。我相信只要是在游戏行业，不管是游戏机，还是PC或网络游戏方面，压力都会很大，忙的时候常常回不了家。有一点不同的是，游戏机或单机游戏在推出后压力相对就小多了，而网络游戏不一样，从开卖的那天起，新的噩梦就又开始了，但员工不会抱怨，也不能抱怨。

记者：就您自身来说，除了玩自己公司的产品外，一般会以哪些娱乐方式来减轻压力？

齐藤：绝对不玩自己的游戏啦！比如我自己，绝对不玩单机游戏，"魔力"我倒是要玩的，有时也会玩别家公司的游戏，主要是为获得一些新的灵感。除了玩游戏，有时也打打高尔夫球。

记者：近来有几家台湾代理商相继宣布或有意淡出单机版游戏市场，对这种现状您如何看？

齐藤：单纯看PC市场，就拿日本来说，卖得最好的单机游戏其实是像"美少女"这样的养成游戏，网络游戏排在后面。从这个角度来看，日本的开发公司不像中国厂商那样会轻易放弃单机版游戏，而只是会在合理控制成本的基础上同时运营3~4套网络游戏。

网络游戏在日本的发展我个人认为机会很多，因为它有两个优势：一、比起单机部分的玩家群体来说，网络游戏玩家群还没有一个很爆发性的成长，也就是说成长的空间还很大；第二，其实还有很多的日本玩家还没有发现网络游戏的乐趣。

就本质来讲，如果一个游戏的可玩性和故事性很棒，就会吸引玩家，不管它是单机游戏，还是网络游戏，单机部分绝对有它存在的价值，比如《勇者斗恶龙》。

记者：艾尼克斯是如何与大宇资讯走到一起的？

齐藤：那是在2000年12月的时候，我们在韩国的一个电玩展上有了第一次接触。2001年1月，台湾刚好有一个春节电玩展，于是又有了第二次接触。大宇在业内是公认的不错的公司，所以最后我们选择了大宇，这应该是缘份吧！

另据大宇总经理李永进透露，除《魔力宝贝》外，网星艾尼克斯还将于今年推出四套网络游戏，一至两款资料片也正在制作之中，他们的目标是在2002年底成为大陆最大的网络游戏公司。

就在我刚刚整理完这篇稿子的时候，又从网星艾尼克斯传来了消息，原定1月8日公开测试的《魔力宝贝》再一次延期了，据说要等到10号，编辑部的网游狂人DAN和石子已经开始大发牢骚了……■

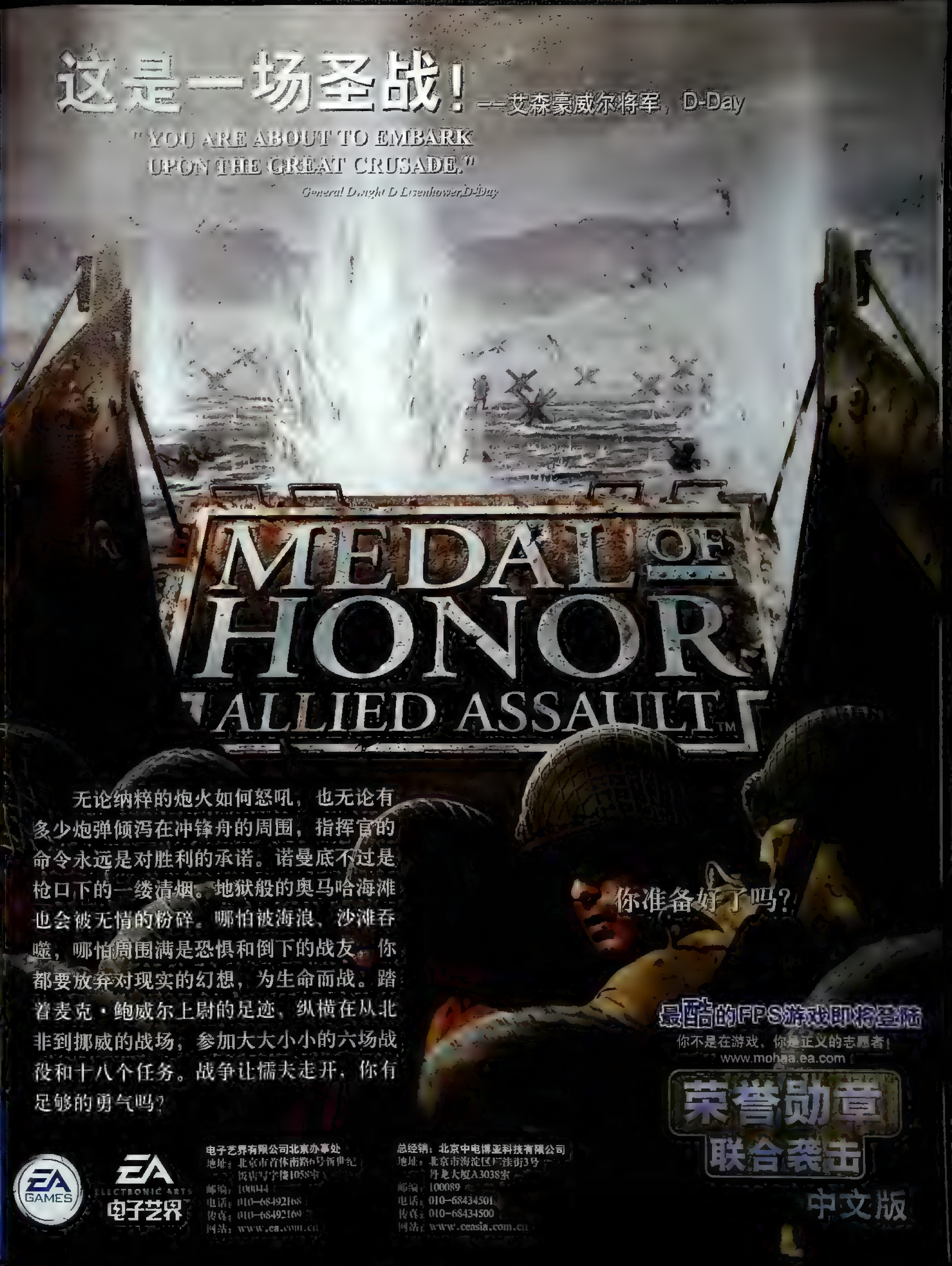
（图文／本刊记者）

大話西遊
ONLINE
XY.163.COM
惊喜价：单 CD10 元
全国各大软件店、书店均有销售.
網易 NETEASE
www.163.com
网之易信息技术（北京）有限公司

龍族 V0.69+
决战天下
加强版
现在备受瞩目的大规模国战已经开始，拜安斯和杰彭间的宿命战争已全面暴发。骁勇且热血的你怎么还在犹豫徘徊，快点拿起武器，来投入这场宿命的战斗。快去应征入伍吧，冲锋的号角已经吹响，荣誉将永远属于你们。
当子夜临近的时候，结界石的守护力开始变弱，敌人将要入侵……
每个人都拿起武器，来保卫自己的祖国，来参加这场进行地如火如荼的边境攻防之战。
Ver0.69＋国战加入全新内容——边境之战
开设大规模国战系统，
让你享受战斗的快感！
增设全新震撼剧情，
体会丰富的游戏内涵！
多样化的职业技能，
让你感受丰富多彩的网上人生！
龙族V0.69加强版——国战包
*完整版龙族游戏光盘
（V0.69加强版）
*龙族操作手册
*300点戏谷游戏时数（可包月）
*20点戏谷开卡时数
（仅供开新帐号使用）
售价：38元
龙族V0.69+——新兵入伍包
*完整版龙族游戏光盘（V0.69+）
*新手引导手册
*69点戏谷开卡时数
（仅供开新帐号使用）
售价：15元
龙族客服电话：
上海：（021）54260266
北京：（010）64343349
第三波软件（北京）有限公司
北京 电话：（010）88018344
上海 电话：（021）64223192
广州 电话：（020）38482005
宏碁戲谷
www.DRAGONRAJA.com.cn

SunTendy
秋之回忆
简体中文版
席卷PS和DC平台的恋爱名作全中文登场！
雨中的等待。莫名的不安
闪烁的警灯。喧闹的人群。
泥水中的红色在眼里越发的模糊
回忆。永远封印在内心深处的过去。
秋日又至……
简体中文版2CD 48元
首度与PS同步发行的人气新概念恋爱+推理游戏！
简体中文版3CD 69元
求求你，快点找到我……
游戏3CD+豪华主题设定集1CD
+
永远的伊苏II全四卷动画2VCD
=6CD
美人鱼的季节
简体中文版
The Season of Mermaid
永远的伊苏 II
全系列突破
日式RPG的最终形态！
简体中文版3CD 48元
新世纪福音战士
绫波育成计划
NEON GENESIS EVANGELION
简体中文版3CD 48元
在这里的是只属于我的绫波！
林原惠
绪方惠美
宫村优子
名垂AVG历史的经典推理游戏——《夜行侦探》系列中文版隆重登场！
执法官与罪犯，猎人与猎物，
玩家将从两个完全对立的立场来体验。
夜行侦探之迷失者
简体中文版每作各4CD 68元
夜行侦探之零
警察与私人侦探，
看似毫不相干的案件，
背后卷入的却是同一个阴谋
每月1台XBOX
每星期1台PS2
每天1台MP3
新天地"日本潮"系列产品大型有奖活动
款款精品！大奖多多！每月一台XBOX！每周一台PS2！天天都送MP3！
活动细则
1. 自2002年1月1日起，凡购买本系列产品并将用户卡寄回，便有机会获得
■每周幸运奖：索尼PS2游戏机一台，至2月5日止，共5台。
■每月大奖：微软XBOX游戏机一台，至2月28日止，共2台。
2. 现在马上参加新浪网主题专区活动，天天都送MP3随身听
本系列产品包括：《永远的伊苏II》
《新世纪福音战士 绫波育成计划》
《美人鱼的季节》《秋之回忆》
《夜行侦探：零》《夜行侦探：迷失者》
敬请关注本活动主题专区：games.sina.com.cn / zhuanqu / ribenchao /

SIMS hot date
模拟人生
燃情约会
FIFA FOOTBALL 2002
EA SPORTS
Harry Potter
STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUNDS
帝王
沙丘战争
EMPEROR
MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT
寒假热品
享受EA为您带来的
愉快假期
FIFA 2002
EA SPORTS制作　运动类游戏
模拟人生：燃情约会（中文版）
The Sims. Hot Date
需要安装《模拟人生》（中文版）
Maxis制作　模拟经营游戏
哈利·波特与魔法石（中文版）
Harry Potter and
the Philosopher's Stone
KnowWonder制作　动作冒险游戏
星球大战：陆地征战
StarWars Galactic BattleGrounds
LucArts制作　策略游戏
帝王：沙丘战争
Emperor: Battle For Dune
WestWood制作　即时策略游戏
荣誉勋章：联合袭击（中文版）
Medal of Honor. Allied Assault
2015制作　第一人称视角射击游戏
模拟高尔夫　（中文版）
Sid Meier's SIM Golf
Maxis制作　模拟经营游戏
1CD 2002.2即将上市
命令与征服：叛逆者
COMMND & CONQUER: RENEGADE
WestWood制作　即时策略游戏
1CD 2002.3即将上市
ELECTRONIC ARTS
电子艺界
电子艺界有限公司北京办事处
地址　北京市首体南路6号新世纪饭店写字楼1058室
邮编　100044
电话　010-68492168
传真　010-68492169
网站　www.ea.com.cn



这是一场圣战！——艾森豪威尔将军，D-Day
"YOU ARE ABOUT TO EMBARK
UPON THE GREAT CRUSADE."
General Dwight D Eisenhower,D-Day
MEDAL OF HONOR
ALLIED ASSAULT™
无论纳粹的炮火如何怒吼，也无论有多少炮弹倾泻在冲锋舟的周围，指挥官的命令永远是对胜利的承诺。诺曼底不过是枪口下的一缕清烟。地狱般的奥马哈海滩也会被无情的粉碎。哪怕被海浪、沙滩吞噬，哪怕周围满是恐惧和倒下的战友，你都要放弃对现实的幻想，为生命而战。踏着麦克·鲍威尔上尉的足迹，纵横在从北非到挪威的战场，参加大大小小的六场战役和十八个任务。战争让懦夫走开，你有足够的勇气吗？
你准备好了吗？
最酷的FPS游戏即将登陆
你不是在游戏，你是正义的志愿者！
www.mohaa.ea.com
荣誉勋章
联合袭击
中文版
EA GAMES
ELECTRONIC ARTS
电子艺界
电子艺界有限公司北京办事处
地址：北京市首体南路6号新世纪饭店写字楼1058室
邮编：100044
电话：010-68492168
传真：010-68492169
网站：www.ea.com.cn
总经销：北京中电博亚科技有限公司
地址：北京市海淀区厂洼街3号丹龙大厦A3038室
邮编：100089
电话：010-68434501
传真：010-68434500
网站：www.ceasia.com.cn

好评热卖中
一千五百万美金、历时三年打造RPG传奇
带您进入目不暇接的冒险传奇之旅
典藏版5CD 158元
普通版4CD 69元
GRANDIA
格兰蒂亚
II

Arcturus™(C) 2000 Sonnori Co., Ltd and Gravity All Rights Reserved. Published by Wizard Soft. Arcturus™ is trademark of Sonnori Co. Ltd and Gravity
依星软件 everstar software
期待……
一部浪漫冒险传奇的诞生
韩国RPG新的里程碑
史诗般波澜壮阔的剧情
3D场景与2D人物巧妙结合
丰富变化的战斗系统
多元属性的神秘魔法
星尘物语
6CD 仅售69元
ARCTURUS
The Curse and Loss of Divinity
上海依星电脑软件有限公司荣誉出品
电话:021-64261212 传真 021-64260267 技术支持:support@everstar.com.cn 销售信箱:sales@everstar.com.cn
公司网址:http://www.everstar.com.cn 公司地址 上海市徐汇区斜土路2601号嘉汇广场T2栋18楼C,D座 邮编:200030

2002年第一季度最值得期待的十款游戏之一
下一代3D太空即时战略游戏
末日星河
STARMAGEDDON
继《家园》之后的全新一代3D太空即时战略游戏
革命性的3D引擎，构筑绚丽而真实的太空场景
跌宕起伏的音乐音效，充满幻魔色彩的空间质感
紧张激烈的太空战斗，地球存亡在此一搏
2002年2月中英文版本全球同步发行
欲知详情，请点击：www.epiegame.com
北京欢乐亿派科技有限公司
地址:北京市海淀区成府路45号西楼三层 电话：010-62658399/8400 传真：010-62658380 邮编：100083 网址：www.epiegame.com

2001年北美PC GAME销售排行榜

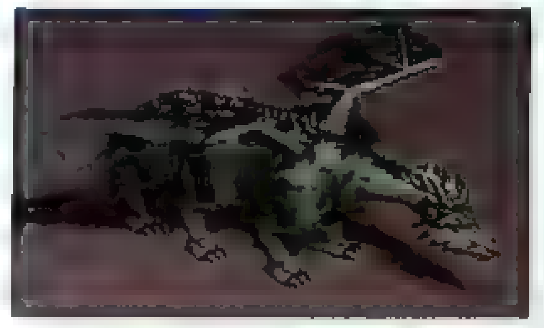
排名	游戏名称	发行公司	发行数量	总值[美元]
1	模拟人生	EA	206 076	8 403 779
2	模拟人生 [illegible]约会	EA	285 679	7 713 333
3	哈利·波特与魔法石	EA	263 315	7 436 015
4	重返德军总部	Activision	68,575	3 875 859
5	红色警戒 尤里的复仇	EA	127 174	3 640 991
6	模拟人生 [illegible]	EA	108,954	3 131 337
7	模拟人生 美好生活	EA	99 996	2,829 372
8	英雄本色	TTI	57 153	2 735 342
9	劲爆美式足球 2002	EA	70 75	2 673,680
10	红色警戒 II	Westwood	69 573	2 481 668

《魔法门IX》最新图片出炉

日前，3DO 和 New World Computing 在其官方网站上一连公布了多张《魔法门IX魔法门传奇》(Might and Magic IX Legends of Might & Magic)的全新画面，在该系列游戏中绝对是最出色的。据悉，这款最新续作中还加入了全新的交谈系统和人物特殊技能。

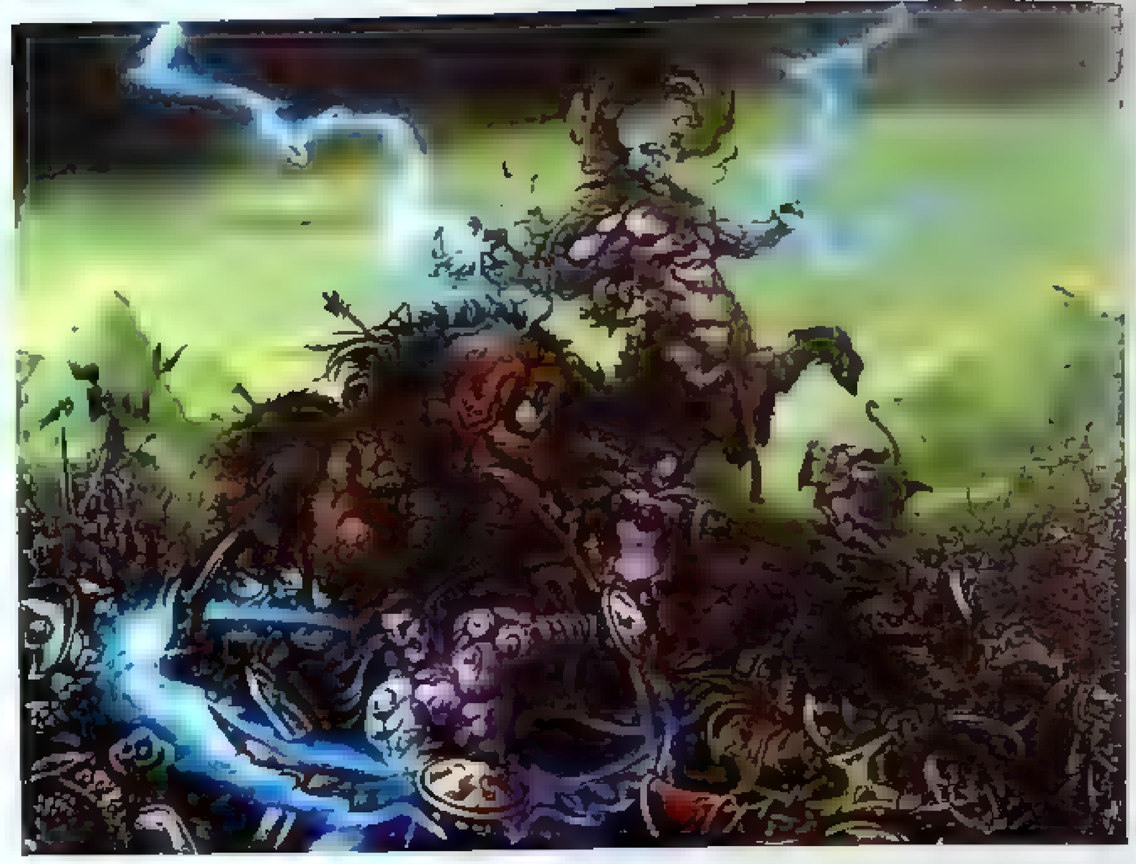
这款游戏预定今年3月推出。

《网络创世纪》最新角色欣赏



电子艺界《网络创世纪》系列的最新作品《Ultima Online Lord Blackthorn's Revenge》就要和玩家们见面了，最近电子艺界公布了这款新作中的众多全新角色的造型，大家一起来看看吧。

《魔兽争霸III》开始测试



美国当地时间1月7日晚11点(北京时间1月8日早上)至当地时间1月11日晚11点(北京时间1月12日早上)，为期4天的《魔兽争霸Ⅲ》大测试正式举行。但测试报名者只限于美国和加拿大地区的公民，而且每个住址只能申请一个测试名额。由于报名人数太多，暴雪的网站一度堵塞，许久之后才恢复正常。

《雷曼》全球销量破千万

继"神秘岛"系列后，育碧软件在新年伊始之际又有一个超级品牌在全球取得了1000万套以上销量的佳绩，这就是国内玩家耳熟能详的"雷曼"系列。

作为早期育碧软件的形象代表，雷曼一直以来都是风靡欧洲的卡通人物形象。早在1996年育碧软件进入大陆市场的时候，主打产品便是"雷曼"系列。"雷曼"系列一直以来都保持着相当高的品质，特别是《雷曼Ⅱ》，更曾获得"最佳图像表现"等多项桂冠。最让国人自豪的是，这款"雷曼"系列中最成功的作品是完全由育碧软件中国分公司的国人班底制作的。据悉，最新的《雷曼竞技场》在游戏形式方面有了很大的变化，竞技的要素大大增强，新增了赛跑模式和战斗模式，并且加入了多人连线对战功能，与好友一起比赛将是《雷曼竞技场》最大的乐趣所在。同时，《雷曼竞技场》也依然保持着《雷曼》系列幽默、轻松的风格，让玩家在游戏中常常会不自觉的开怀大笑。

据最新的全球统计报告显示，"雷曼"系列到目前为止已经销售了1051万套，而令人瞩目的最新续作也正在紧张制作之中。

英雄"美"色即将登场

据悉，Terminal Reality 开发的第三人称动作游戏《BloodRayne》即将正式推出。故事背景设定在20世纪30年代，BloodRayne 是隶属于秘密政府单位的超级干员，负责扫荡邪恶力量，她必须要与一个信奉纳粹的超自然神秘党派进行较量，粉碎他们破坏世界的阴谋。身为正义化身的女主角 BloodRayne 将具备多种特殊技能，包括杂耍特技、夜视能力、缩放视野、超强跳跃等。

《BloodRayne》在风格上类似去年大热特热的《英雄本色》，这回由身手出众的 MM 来担任这样的英雄角色，估计会掀起一股新的动作热潮吧。这款游戏预定今年推出，届时会有 PC、X-BOX、GameCube、PS2 等多个版本。

[illegible]

2002年已经到来，日本的游戏人此时又有什么新的动作呢？

日本最著名电玩周刊《FAMI通》总编辑滨村弘一预测，今年日本游戏界将有一场大混战，PS2力保霸主、NGC卷土重来、X-BOX外敌入侵，势必有一场硬仗。预估今年上半年会以格斗、RPG为热门，每个月应该有两款大作推出。X-BOX内建网络功能，在网络游戏方面占据最大优势。PS2宽频网络能否再掀狂潮尚难定论，SQUARE网络大作《最终幻想XI》将成关键，以往该系列游戏都有200万套左右的成绩，网络化的《最终幻想XI》如果能售出30万套，那就表示成功了。去年日本游戏业低迷，为降低成本，各厂商尽量省略不必要的CG动画，所以今年游戏将回归本质，以游戏性吸引玩家。目前日本市场由十家大公司与众多中小公司组成，十家大公司有可能转为发行游戏，而由有创意的小公司负责开发创作，彼此相辅相成。

SEGA子公司Sonic Team社长中裕司日前透露SS名作《Nights》续集难产，因为要想超越前作实在很困难；另一款名作《Burning Rangers》也有同样难处，目前还处在研讨阶段。《梦幻之星网络版》将陆续有资料片推出，正宗续篇《梦幻之星网络版二代》则可能要等2、3年后才有可能推出。

任天堂社长山内溥同时表示，任天堂将继续秉持精兵策略，NGC游戏将维持一贯的高品质，而任天堂也有许多NGC游戏正在开发中，NGC的设计，就是记取当初N64的教训、倾听游戏开发商与玩家的建议所研发的，是个最适合开发，也最有趣的游戏主机；对NGC在日本、北美销售成绩很满意，虽然PS2以降价来竞争，但仍未影响NGC的销售。而PS2网络游戏《最终幻想XI》是个危险的投资，需要PS2硬盘与网络配合，并需投入大量人力物力，X-BOX要等到今年2月才能在日本推出，时间实在太晚了，体积那么大，游戏也不对日本玩家胃口；2002年圣诞节家用游戏主机大战就会尘埃落定，到时大家就会看到任天堂会胜利的微笑

任天堂的著名制作人宫本茂也透露了一些他个人的未来发展计划，目前正在设计能在GBA和NGC之间互动的游戏；目前任天堂自己有20~30款游戏在开发中，预计今年圣诞节前推出，目前网络游戏还是没有太大利益，所以任天堂不会盲目投入开发，但会密切注意网络技术的相关发展，时机成熟时自然会有大动作。

2001日本游戏界十大事件

近日，日本GAMEWATCH网站举办了一次投票活动，评出了2001年度日本游戏界十大新闻，虽然范围只限日本地区，但还是有一定的参考价值。

1、DC停产，SEGA专心投入游戏软件开发。
2、任天堂的NGC发售。
3、北美X-BOX发售，日本延期到2002年2月22日。
4、PS2主机连续降价到29800日元。
5、二手软件买卖诉讼风波。
6、SNK倒闭，旗下游戏版权被韩国厂商收购。
7、任天堂GBA 3月发售后横扫全球市场。
8、《梦幻之星网络版》叫好又叫座，即将推出DC/PC/X-BOX/NGC版。
9、PS2专用Linux套件发售。
10、SCEI投资SQUARE，成为其第二大股东。

比尔·盖兹公布X-BOX销售状况

美国"消费性电子商品展CES"不久前在拉斯维加斯正式开展，微软总裁比尔·盖兹致开幕词，并同时公布了X-BOX的销售状况。自去年11月15日正式发售，去年年底在北美出货150万台，是北美有史以来圣诞节商季卖得最好的游戏机，而X-BOX主机与游戏的搭配销售为1：3.2，比其他机种高出很多；日本、欧洲地区的X-BOX都将在今年第一季度推出，而行销活动也即将启动，并会针对不同地区的玩家，推出不同口味的主打游戏，比如日本市场会以动作及角色扮演游戏为主，而欧洲市场则以运动和赛车类游戏为主。

《樱花大战IV》发售日期确定

SEGA公司日前表示，DC最后的大作《樱花大战Ⅳ》的发售日期已经确定在3月21日，同日推出的还将有《樱花大战完全保存版》，

该版收录了《樱花大战》1~4代的所有内容，用精美包装盒包装，"樱花"迷们不可错过！

世嘉推出跨平台网络游戏

据官方消息称，SEGA今年将推出三款对应OPEN DISC系统的游戏，其中一款是为DC主机开发的，细节将于今年初公布。负责制作的是SEGA子公司OverWorks，据说还会有其他子公司参与。

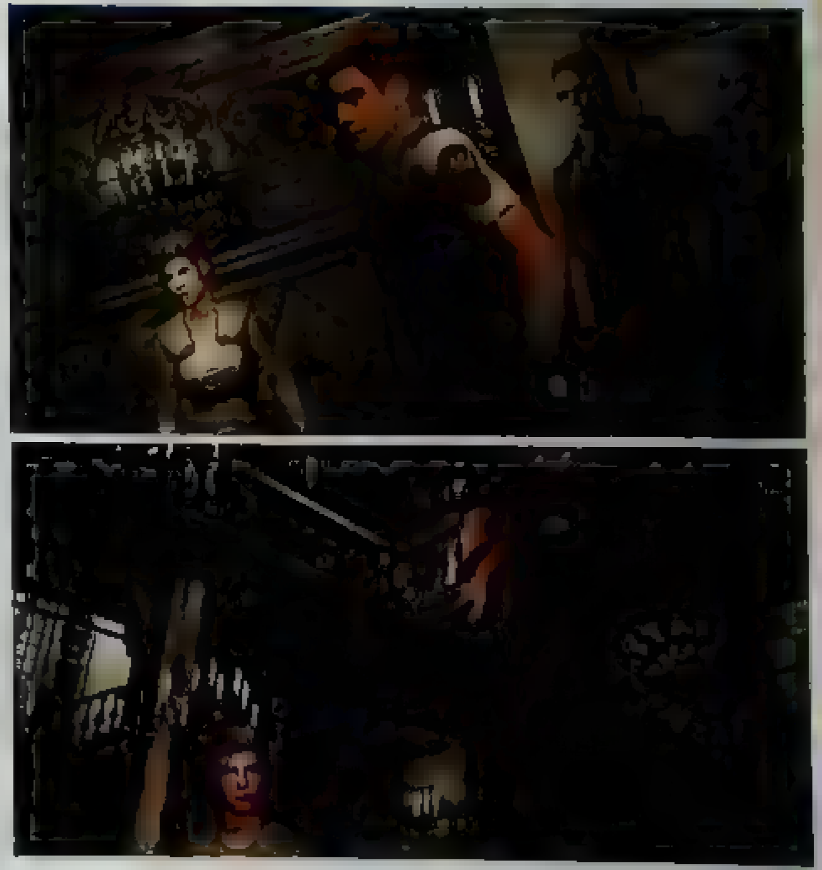
OPEN DISC是SEGA为网络游戏开发设计的新系统。这套系统可让在不同主机上运行同一款游戏的玩家在同一个服务器里交流和互动，新推出不久的《樱花大战网络版》即是对应这个系统的游戏。目前OPEN DISC系统已确定将使DC、PC、PS2实现平台间互联。

任天堂老总接班人已定？

美国任天堂近日宣布，现任总裁荒川实即将退休，常任董事君岛达己接任美国任天堂总裁一职。荒川实是日本任天堂总公司社长山内溥的女婿，因擅长英文且头脑精明，22年前受命到美国成立任天堂分公司，是使任天堂席卷北美市场的大功臣。

业内普遍认为山内溥今年将退休，现在他的女婿又卸下了美国分公司总裁的职务，这是否意味着荒川实已成为内定的接班人，将在山内溥退休后正式接任日本总公司的社长一职呢？

NGC版《生化危机》最新情况



日前，CAPCOM在NGC版《生化危机》官方网站公布了一些最新资料，主要展示的是游戏一开始主角克里斯、吉儿与反派人物威斯卡刚刚进入古堡大厅的一段剧情，基于NGC强大硬件能力与CAPOM的用心制作，游戏的画面表现大幅提升，让人惊喜。

2001[illegible]

2001 年 12 月 30 日，[illegible]

[illegible]

准备打开"月光宝盒"

四位测试版中等级最高的玩家喜获星爷亲笔签名的大幅海报

2001 年 12 月 28 日，网易正式推出其自主开发的大型网络角色扮演游戏——《大话西游 Online》。网易游戏组由被网易收购的原广州天夏科技有限公司的原班人马和新加入的多位出色程序员以及十多位有数年游戏开发经验的美工组成。网易公司特别邀请的形象代言人著名喜剧影星周星驰亦出席了此次发布会。

据悉除 12 月 28 号在北京召开产品发布会外，网易还于 12 月 30 日在上海亚新生活广场召开了首卖会，作为《大话西游 Online》形象代言人的周星驰亦到场助阵，而 12 月 31 日，《大话西游 Online》的广州首卖会也在天河电脑城开场了。

怡采科技开张啦

日前，又一家新成立的游戏公司正式登场，这就是——怡采科技有限公司。

怡采科技是国内首家和德国 CDV 软件娱乐有限公司合作的厂商，CDV 带给国内玩家的见面礼就是《War Commander》（中文名暂定为《战争指挥官》），这是一部以第二次世界大战为背景的即时策略游戏，目前汉化工作正在进行当中。此外，怡采科技还获得了德国 FISHTANK 公司全线产品的代理权。近期，将隆重推出该公司的第一款游戏——《猪兔大战》（S.W.I.N.E），也属即时策略类型，紧跟其后的《未来水世界》（AQUANOX）则属第一人称射击类型，随后，怡采科技还将为玩家带来《Arx Fatalis》、《BeamBreakers》、《Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth》、《汽车大亨》、《Etherlords》、《RIM 战斗之星》等一系列作品。

另据透露，由 CDV 出版的《Divine Divinity》也将由怡采引进国内，这是一款类似《暗黑破坏神》的游戏，游戏中的世界由 20000 余幅地图组成，主角们在冒险过程中要掌握上百种技巧，网状非线性的剧情则提供了超高的自由度，能够让玩家充分融入到中世纪的黑暗魔法世界中去。目前怡采正在举办为这款游戏征求中文名字的活动，要求不超过四个汉字，能够涵盖游戏大意，不与其他同类作品或知名游戏雷同，投稿可发到 dd@echo.cetech.com，截止日期为 2002 年 2 月 15 日。据说奖品中有中国队签名的足球哟！

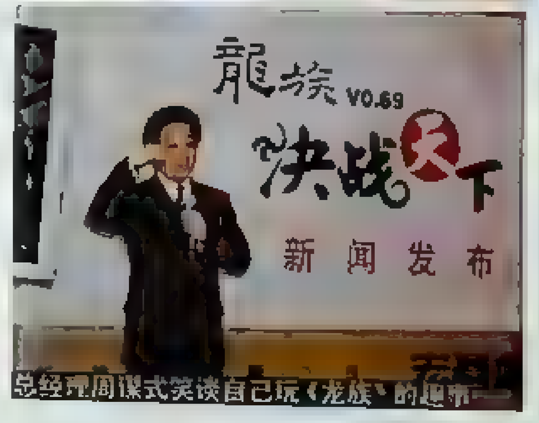
新年要玩新《龙族》

1 月 8 日，第三波戏谷在京召开发布会，正式推出《龙族》的最新升级版本——"V0.69 决战天下加强版"，相应的新版游戏服务器将于 1 月 10 日开放。

第三波戏谷的副总经理林宪民先生在会上回顾了《龙族》的发展历程，并称截止到 2001 年 12 月底，大陆、香港、台湾三地的注册会员已突破了 130 万，同时在线人数也已达到 7 万的规模。第三波的行销总监李秉新先生也在会上表示，近期第三波将围绕新版《龙族》举行一系列精彩纷呈的主题活动，其中包括"新春国战大比拼"和基于国内十大城市"龙族加盟网吧"举办的"决战天下比武大会"等内容，并透露从 1 月 18 日开始，《龙族》将与 ACER 家用电脑进行捆绑销售，这种"软硬互补"的策略势必极大地推动《龙族》的进一步发展。

第三波总经理周谋式先生还在此次发布会上正式宣布"台湾第三波将逐步淡出单机版游戏市场，专心拓展网络游戏市场；而大陆第三波公司仍将同时在单机与网络两方面拓展，但以网络游戏为发展重心。"

副总林宪民谈《龙族》销售情况



总经理周谋式笑谈自己玩《龙族》的趣事

正式发布前的一段劲舞

[illegible]

发布会现场

2002 年 1 月 12 日上午 9 时整，随着裁判的笛声响起，由英特尔主办、电子艺界协办，海鹍数字文化传播有限公司承办的英特尔数字世界杯在北京、上海、广州、成都、重庆、大连、哈尔滨、沈阳、济南、福州、武汉、昆明、南京、深圳、西安等 15 个城市正式拉开帷幕。

在各个比赛场地，巨大的背景、精美的海报给整个活动营造了一个很好的气氛，人们仿佛置身于世界杯的赛场。在各个比赛地点，我们看到了无数的 FIFA 玩家、球迷以及电脑爱好者，比赛现场相当火暴。在英特尔工作人员的协调下，比赛进行得井井有条。

南京赛场

广州赛场

哈尔滨赛场

北京赛场

沈阳赛场

福州赛场

西安赛场

欢乐亿派打造《大秦悍将》

目前，北京欢乐亿派科技有限公司旗下的祖龙工作室正全力制作一款新形态的主视角机甲射击游戏，暂定名为《大秦悍将》。故事情节将穿梭于未来世界与中国古代战国之间，游戏在剧情安排、关卡设计等方面都体现出了浓厚的东方文化色彩。游戏综合了射击及即时策略等不同类型游戏中流行的模式，包含死亡竞赛、两队互杀、能源运输、定点爆破、互攻据点等，同时支持单机、局域网和因特网对战。这款游戏定于今年 6 月发售。

《不灭传说》走向世界

据卓越数码科技有限公司（Altimate Digital Technology Ltd.，简称 ADT）透露，该公司研发的网络游戏《不灭传说》（Lingering Tale）在开发中期就已被国外游戏公司看好并购买了它的海外发行权，这是国产网络游戏第一次出口。《不灭传说》是一款大型奇幻网络 RPG，根据西方玄幻文学——《龙与地下城》——的文化体系开发，庞大的历史背景、史诗般的文化底蕴和复杂而完善的设定尽显出了剑与魔法时代的魅力……目前这款游戏已制作完成，正在紧张测试之中，预计中国大陆地区将在 2002 年 3 月发售。

卓越数码为香港上市集团公司威发国际的全资下属子公司，其开发队伍由中国大陆、美国和香港地区的大批优秀专业人才组成，致力于网络游戏、计算机动画及互联网络服务开发工具软件的研发。产品定位主要为面向国外市场的高品质软件。

《德军》全球销售突破 100 万套

据来自天人互动的消息，自从 2001 年 12 月 24 日《重返德军总部》在国内发售以来，已取得了不俗的销售成绩，该游戏无论是外包装还是内部富有特色的说明书都赢得了众多玩家和媒体的一致好评，目前国内服务器也开始增多，天人互动也将在最短的时间内提供官方服务器。

据天人互动同时透露，《重返德军总部》的发行商 Activision 已于日前宣布，由 id Software 研发的这款游戏至目前为止在全球的销量已经突破了 100 万套，而且它在北美、英国、德国的销量远远超过了预期。据 NPD Techworld 杂志统计，这款游戏从 2001 年 11 月 20 日发售以来一直是北美游戏销量排行榜前 10 位中销售最好的电脑游戏之一。它还赢得了由 GameSpot 评出的 2001 年"最佳多人动作游戏"和"最佳图形技术"两个奖项。

《赛搏反恐特训营》正式启动

为了更好地发展国内职业化游戏运动，北京赛搏电艺信息咨询有限公司（www.cbgame.com）作为国内首家游戏培训机构，于 1 月 28 日正式推出了"赛搏反恐特训营"活动。

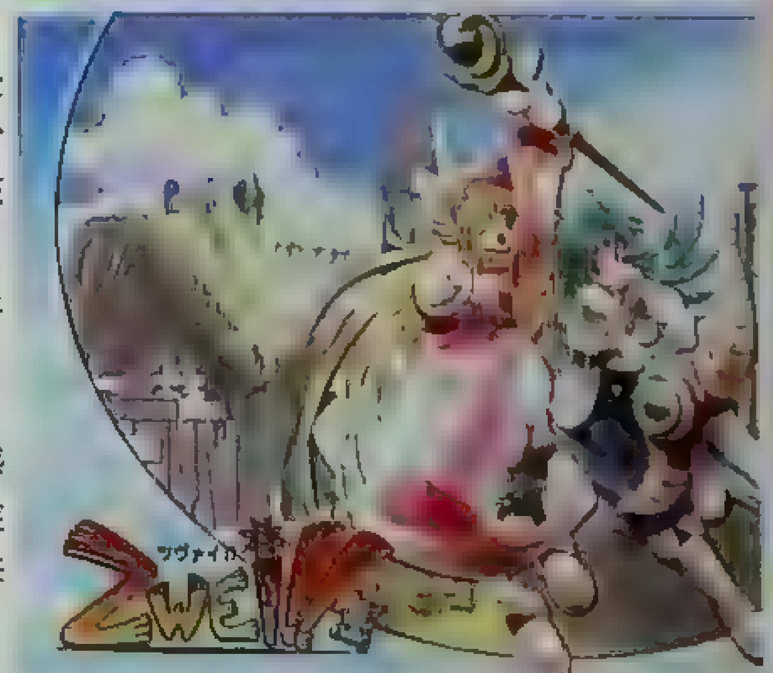
该活动以国际比赛最新规则为依据，针对个人技术得不到提高的玩家或配合不够默契的战队，量身定做了特种兵与指挥官两类课程，融入了"CQB 近战指南"、"心理战应用"以及"团队素质评定"、"任务角色分配"等管理类、特战类课程，不仅保证了娱乐性与实用性，并能在真实生活中提高学员的协作精神与配合能力。毕业学员将得到公司的资格认证，优秀学员还可以免试加入知名战队！

该活动得到了奥美电子（武汉）有限公司的大力支持。由 2001 年三星电子杯中国区选拔赛《反恐精英》国内总冠军、代表中国出战第一届数码奥运会的 EVIL FF 分队负责战术监督；个人技术国内领先的 S.U.R.V 战队负责单兵技术课程，1999 年获得《星际争霸》263 比赛全国亚军、2001 年率领 26ZM 战队夺得三星电子杯《反恐精英》北京赛区冠军的 ZZ 负责指挥官课程。

新天地拿下《ZWEI!!》

新天地互动多媒体于 1 月 8 日宣布，Falcom 大受好评的新形态动作角色扮演游戏《ZWEI!!》即将由该公司代理并汉化。

据介绍，《ZWEI!!》是 Falcom 继《永远的伊苏 II》之后精心制作的最新力作，无论在画面、音乐、操作感和游戏性上都远胜前者，突破性的设计将给玩家带来更精彩、更有趣的体验。



单机游戏已成烫手的山芋

2001年12月底的一天，编辑部的各位同仁正为第一期稿子忙得热火朝天，这时传来[illegible]第[illegible]波将[illegible]单机版游戏市场，一时间[illegible]整个编辑部[illegible]

几天之后，Racer[illegible]参加了第三波组织的一个[illegible]发布会，第三波总经理周谋式先生在会上[illegible]此前所[illegible]的有些[illegible]，[illegible]而且目前主要指的台湾地区。[illegible]2001年的网络游戏热潮对台湾单机版游戏市场造成[illegible]，销售额只有32亿3千万元（新台币，下同），相对于去年38亿元大幅度下跌，跌幅达15%。而且有关方面预估2002年单机版市场约31亿5千万元。但网络游戏高速增长，市场排挤效应会压缩单机游戏的成长空间，未来市场将互有消长，至2004年，单机版市场会衰退至28亿8千万元，网络游戏却可望成长至40亿元。正因如此，第三波今后的市场重心将向大陆方向倾斜，并将以网络游戏为主营项目，全力进军网络游戏市场！周谋式先生特别指出，在大陆市场，单机游戏并不会马上停掉，预计2002年还会有20款左右上市，而且在有品质保证，产代双方能够实现双赢的情况下，仍然会有选择地代理单机游戏。呵呵，原来如此。从这个大形势来看，淡出单机市场恐怕不会是只发生在第三波身上的事情。

第三波总经理周谋式

果然，几天之后我们又得到了来自华彩和华义等代理公司的消息，他们也都有意淡出单机游戏市场，包括大陆市场。其中华彩的动作较大，相关部门已经调整，裁员当然也是不可避免了。据说华彩未来的目标是全力发展网络游戏，而放弃工具软件、单机游戏软件的发行，由一个全球专业的软件发行商转变为一个线上娱乐的专业发行商。此前与笔者相熟的几位华彩的员工已经相继离去了，不知现在去了哪里，只有他们最后发来的几封E-Mail还留我的信箱里，字里行间充满凄凉和无奈……华义倒是显得很平静，本来嘛，人家的《石器时代》玩得不错，一个包接着一个包，早就尝到了网络游戏的甜头，而它在大陆部分的单机游戏代理也只是浅尝辄止，根本谈不上淡不淡出。

另据报道，由于单机版游戏前景不佳，大宇公司也已缩减在台湾单机游戏代理发行业务，智冠的发行数量也有所减少。看来，单机游戏当真成了烫手的山芋。

那么，网络游戏市场[illegible]拔地而起，[illegible]这么多的厂商的关注，[illegible]他们要抢进[illegible]一块蛋糕，难道这真的就那么可口么？

[illegible]网络游戏确实有它的优势，最明显的特点，一是生命周期长，二是可以有效杜绝盗版。

就拿中国大陆市场来说，盗版与正版的比例据说达9:1，因此第二条优势对厂商的吸引力无疑是十分巨大的。既然无法改变现实，那就只好改变策略，这也是不得已而为之。

但是，盗版泛滥造就了一批十分专业的玩家，以国人向来喜欢"免费"玩游戏的习惯，突然要他们支付高昂的费用来玩网络游戏，在新鲜感过后，这种状态恐怕不会长久，因为与国外玩家不同，人家的玩在于"精"，一个游戏可能反复揣摩研究多少次、多少年，而国内玩家玩的是"疯"，涉猎广泛，但很少深入研究，不是经常有人说嘛，大多数游戏在硬盘上存在的时间不超过5分钟。为什么，因为盗版太便宜了，没必要为微小的付出在意。以国内玩家的这种心态，网络游戏要想吸引长期客户恐怕实非易事。更何况现在的网络游戏大同小异，玩家的新鲜感已经大打折扣了呢？《黑暗之光》不是死了么，土生土长的《第四世界》不是免费了么……最终赚钱的恐怕还是日本、韩国的那些游戏发行商，只要坐收昂贵的版权金就行了，这是国内网络游戏运营商的悲哀。

生命周期长固然也是一个优势，但为了保持这个优势，厂商必须付出很大的代价，前期的巨额投资就更不必说了。不像单机游戏，上市后基本就不会有太大的投入了。这就是说，想做网络游戏，你得玩得起，扛得住！

前几天，在《龙族V0.69决战天下增强版》的首发会上，第三波戏谷的副总经理林宪民透露，《龙族》现在也只是刚刚达到损益平衡点，可想而知其他不冷不热的网络游戏的命运了。

第三波戏谷副总经理林宪民

回头看看，国内第一波网络游戏风潮中的《万王之王》、《网络三国》、《黑暗之光》，第二波中的《千年》、《红月》、《倚天》、《金庸群侠On-line》等等，您能想起并有兴趣再玩的又有几个？

据不完全统计，今年第一季度将在国内上市的网络游戏就多达20余款，这其中不乏大作，如《梦幻之星》、《魔力宝贝》、《疯狂坦克Ⅱ》，当然他们的日子会好过一些，其他的就不好说了！随着众多厂商的跟进，国内网络游戏市场一片繁荣，但繁荣背后更多的恐怕还是血泪！以当前的情况来看，这很有点像当年的com们烧钱，结果怎样就不用说了吧？

除以网络游戏起家的公司外，咱们再看看国内其他几家大型代理公司的动态吧。上海育碧、天人互动等已经或即将试探性地推出网络游戏，育碧与盛大网络联合推出的《传奇》已经启动，但似乎反响并不大好，而天人互动的《梦幻之星》在我写稿时还未上市，从它在日本的成功和国内玩家的期待来看，日子可能会好过一些。电子艺界这两年一直处于低调状态，产品不多，但最近传闻有可能把《UO》引进国内，这当然是个好消息了，只是不知什么时候能够成为现实；娱动工场据说有意开发网络游戏，具体情况不得而知。光谱资讯还在一如既往的主推其看家产品——老少咸宜的益智游戏，没听说有触"网"的意思，不过人家也活得挺滋润，新天地、奥美电子等还处在观望姿态，不知今年有没有计划。赛宇之星成立后，大陆业务将统一由公司独立运作，但在台湾仍与智冠合作不变。但北京赛宇之星的

姿态目前尚不明朗，因为内中有些人士认为目前大陆宽频环境还不成熟，使得网络游戏不易成长，单机版市场仍可期待……

现在的大环境是，自入世以来，中国政府打击盗版的力度已经大大加强，各方人士已经明显感觉到了这种变化，正版市场有望进一步获得拓展。这就是说，未来单机游戏仍有很大的获利可能，而恰恰相反，现在网络游戏市场的竞争十分激烈，十几个，甚至几十个一起上阵，可真正成功的却寥寥无几，前期的巨大投入有可能血本无归，这一点是大家有目共睹的。至于在这种形势日渐好转的情况下，这么多厂商却纷纷宣布淡出单机游戏市场是对是错，现在还很难下定论，但我相信一点，再好吃的蛋糕也有"腻"的时候，再烫手的山芋也可能成为"美食"，就让市场来做选择吧。■

（图文／本刊记者）

数字生活

数字体验之软件聪明佬

游戏打上"贺岁"旗号

电影界每年都有贺岁片，这对人们来说已经是司空见惯了，如果没有贺岁片人们反而会感到奇怪。如今游戏市场上也想沾些喜气，在新年之际把新品定位为贺岁游戏，到底这种贺岁游戏是什么样子呢？

中国的游戏软件搞促销一般都是打着支持国内软件发展或反盗版的旗号，这对大多数人来说，早已是耳熟能详了。然而今年的软件公司却别出心裁提出了"贺岁游戏"的口号，并推出了一系列的贺岁游戏，这一新的概念引起了人们的关注。许多消费者关心的是，这些贺岁游戏会不会又是一种商业炒作？是否有实惠的内容在里面呢？

据厂家介绍，新的游戏软件之所以称为贺岁游戏，不单是为了沾些节日的喜气那么简单。从内容来看，游戏中收录的游戏攻略几乎就是全年游戏的总结，现在各排行榜中大名鼎鼎的热门游戏攻略秘籍统统尽收其间。另外在游戏的内容中也确有涉及到过年的情节，如有的游戏中就有过年给红包的情节。

不过虽然商家是一片热心，这种贺岁游戏的推出是否成功，还要看今后的市场表现，看用户是否愿意接受才行。

数字点击

网络游戏的是是非非

如今进入街头的大小网吧，大受欢迎的除了OICQ外，就是各种类型的网络游戏。不过，火爆归火爆，网络游戏受到的批评也不少。

2000年以来，久已低迷的国内游戏业界刮起了一阵强劲的网络游戏旋风，至今有愈演愈烈之势。毫无疑问，网络游戏是目前各类互联网服务中网民最能接受的付费项目之一，而网络游戏收费制度也理所当然成为网络上最成功的盈利模式之一。在网络游戏中，互联网的强大力量又一次显现出来了。不过，繁荣归繁荣，随着最初激情的逝去和玩家的日益理性、成熟，目前网络游戏中许多缺陷也渐渐浮出水面。由于网络游戏的内容大多为武侠题材，繁琐重复的练功、漫长的升级过程、踩地雷式单调陈旧的作战方式、单薄的任务等等，让玩家不胜其烦。于是上有政策，下有对策，玩家也以各种外挂和加速器等作弊工具来抗争厂商的"奸诈"，从而形成玩家与厂商之间进一步的恶性循环。真是"道高一尺，魔高一丈"。

家庭上网将如何改变我们

现在，我们每个人对生活变化之快，都会有切身的感受。今天我们使用的许多数字产品还是几年前，甚至是几个月前难以想象的。不久前正式启动的中国家庭上网工程，又将会给我们带来什么样的惊喜呢？

据统计，现在全国2950万网民中，85%都是25岁以下的青少年，而65岁以上的老人中，有上网愿望的占70%。提倡健康的家庭上网概念已经成为社会的需求。此次家庭上网工程的目标是2001年至2002年年中，在全国50个城市建成1000个社区信息服务连锁站，特大型城市建设10个信息化小区，大型城市5个信息化小区，中小型城市1个信息化小区。2004年，社区信息服务连锁站覆盖全国地级以上城市，全国主要城市20%的小区实现信息化，预计2005年全国网络用户将达到1.5亿，30%以上的家庭通过多种终端联入网络，城镇家庭、个人生活和社区服务等领域80%的信息流通过网络得以实现。

2001年角色扮演游戏

在刚刚过去的2001年，游戏软件的发展是日新月异，但不断推陈出新的游戏产品并没有满足玩家的胃口，游戏市场可以说是"几家欢乐几家愁"。现在我们同您一起回顾一下2001年出现的角色扮演类游戏。

在2001年中，经典角色扮演游戏《博德之门》和《暗黑破坏神》系列分别推出了最新续作《博德之门Ⅱ巴尔的王座》和《暗黑破坏神Ⅱ毁灭之王》，严谨的制作态度和成熟的水平使得经典得以延续。《暗黑破坏神Ⅱ毁灭之王》曾让无数玩家望眼欲穿，幸好没让玩家失望。前作分辨率低的毛病得到提升，画质的细腻以及3D光影效果也产生了质的飞跃，手工绘制的魔法效果更是让人叹为观止。在二代里剧情依然简单，只是加入了一些新的角色和数百个新型物品和魔法道具，数千种组合方式使其具有无穷的潜力，另外游戏在操作上也更加体贴玩家，8个新增的快捷键使操作更为方便，这一切都使《暗黑破坏神》的经典地位不容动摇。《博德之门Ⅱ巴尔的王座》只是《博德之门Ⅱ》的一个资料片，却因丰富的剧情令玩家耳目一新，资料片虽短却是精心编写，堪称近年的佳作，游戏中新增的元素主要是新的职业和高级技能，玩家操作也更为方便，据说这个游戏是《博德之门》系列的终结篇。

以《暗黑破坏神》为代表的动作派角色扮演游戏和以《博德之门》为代表的第三人称视角角色扮演游戏的崛起更加折射出传统第一人称角色扮演游戏的没落，不过玩家们也可欣喜的发现国产角色扮演游戏也有了长足进步，《剑侠情缘外传 月影传说》和《武林群侠传》这样的佳作让玩家看到了国产游戏的曙光。■

中国电子[illegible]发展研究院副院长 赛迪传媒董事长李颖

新世纪的曙光普照全球，我们迎来了日新月异的数字时代。信息网络技术为人类带来前所未有的迅猛变化，更带来了政治、经济、文化的全方位融会贯通。承载着"展现和推广信息科技的发展对传统产业、工作、生活的促进"的神圣使命，赛迪影视之《数字生活》与《家用电脑与游戏》杂志携手推出"数字生活"专版，共同为缔造中国IT的明天而努力。借栏目创立之际，赛迪影视祝愿《家用电脑与游戏》与中国IT行业共同成长，取得骄人成绩。

赛迪影视（CCID TV）简介

作为赛迪集团传媒业务的影像渠道和传媒构架的影视组成部分，赛迪影视自2001年3月成立以来在影视节目制作、推广及影视公关服务等领域取得了骄人的业绩。2001年，赛迪影视先后出品的多档电视栏目如《环球IT报道》、《互联生活》、《中国之窗》等，通过卫星、光缆等多种现代传播手段，将丰富、鲜活的IT资讯传递到了包括北京、上海、广州在内的全国几十座大中城市，并连续创下IT类节目收视新高。在业界和广大电视观众中均产生了稳定、深远的影响。

2002年，赛迪影视将在全新改版原有电视栏目的基础上继续重拳出击。依托赛迪集团强大的资源优势，充分把握信息科技发展的脉搏，将时代前沿的信息科技与经济、生活相融合，全力推出中国第一个"全国数字生活电视网"，其核心就是赛迪影视自办的《数字生活》栏目，这也是目前国内唯一一档IT类日播栏目，其全面、新颖、独特的节目定位，在筹备期间就受到了业界的密切关注。《数字生活》的面市，相信会使广大数字时代的热心观众大快朵颐。

同时，近期与中央电视台联手推出的另一档高端科技类栏目将作为赛迪影视的另一个重磅武器，全面进军信息科技类高端电视节目市场。

《数字生活》播放频道及时间[部分]

省市	电视台	频道	首播／重播时间
北京	北京电视台	生活频道	18:35／24:00
上海	上海电视台	新闻频道	19:45／24:00
浙江	浙江电视台	教育科技	23:30
湖南	衡阳电视台	生活频道	23:00／17:20
	长沙电视台	信息频道	22:35／8:00
广东	广东电视台	新闻频道	20:00／9:30、15:00

国内上市星运表

精英上榜奖

[illegible]

发光没了奖

- 名称 石器时代 2.5
- 出品 华义
- 类型 OG
- 语种 中文
- 容量
- 发售 2002/2/5
- 价格 见内表

[illegible]

绝对策略奖

- 名称 地球时代
- 出品 武汉奥美
- 类型 3D-RTS
- 语种 英文
- 容量 1
- 发售 2002/1
- 价格 ¥98

奥美电子在《地球时代》的代理上可谓不遗余力，打入校园、[illegible]……[illegible]，这是奥美的说法，到时能不能上还未可知，大伙儿耐心等待吧！

自娱自乐奖

- 游戏 冠军足球经理 01-02 赛季
- 出品 天人互动
- 类型 SP
- 语种 中文
- 容量 1
- 发售 2002/1/22
- 价格 ¥49

天人互动推出的这个《冠军足球经理 01—02 赛季》也是个中英文可选版本，据说在汉化过程中听取了大部分 CM 爱好者的建议，保留了游戏中球队和球员的原名，没有汉化，真是明智之举呀！

四十余年的努力没有白费，中国队终于冲出了亚洲，真是替他们高兴，[illegible]一把世界杯冠军梦。

关于代理权的讨论不知现在打得怎么样了，天人互动发表了"严正"声明，而 Eidos 据说也要和彩[illegible]"盗版"的[illegible]，不知"谈"了[illegible]，反正人家有的玩，声明一点，我们绝对支持正版的，呵呵。

育碧软件

Tel 021-58788969-241 E-Mail help@ubisoft com cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
[illegible]	Monto Cristo	ST	中文	1	2002/2/21	48
[illegible]	Ubi Soft	FPS	中文	1	2002/2/21	48
[illegible]	Capcom	AC/AD	中文	1	2002/2/21	48
[illegible]	Capcom	AC/AD	中文	1	2002/2/28	48
[illegible]	Softmax	S-RP	中文	4	2002/2/28	69
[illegible]	Ubi Soft	ST	中文	1	2002/2/28	48
[illegible]	Ubi Soft	Tab	中文	1	2002/3/5	25
[illegible]	Infogrames	ST	中文	2	2002/3/5	48
[illegible]	Ubi Soft	AC	英文	1	2002/3/12	48
[illegible]	Monto Cristo	ST	中文	1	2002/3/12	48

电子艺界

Tel 010-68492168 E-Mail eachina@ea com cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
哈利·波特与魔法石	KnowWonder	AD	中文	1	2002/1	待定
星球大战 陆地征战	Lucarts	ST	英文	2	2002/1	待定
荣誉勋章 联合袭击	Int'l Dev	FPS	中文	2	2002/1	待定
帝王 沙丘战争	WestWood	RTS	英文	4	2002/2	68
模拟高尔夫	Maxis	SP	中文	1	2002/2	待定
命令与征服 叛逆者	WestWood	ACT	英文	1	2002/3	待定

天人互动

Tel 010-64895388-221 E-Mail support@biggamer com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
要塞	FireFly/God	RTS	中文	1	2002/1/8	49
百剑	SEGA	RTS	中文	1	2002/1/ 底	49
摩托英豪 II	Delphine	RAC	中文	1	2002/1/ 底	49
文明 III	Hasbro	ST	中文	1	2002/1/15	49
深海霸主	SEGA	RTS	中文	1	2002/1/29	9
冠军足球经理 01-02 赛季	Sports Interactive	SP	中文	1	2002/1/22	49
魔法师传奇 II 魔法艺术	VIRGIN	RTS	中文	待定	2002/3/ 下	待定
梦幻之星网络版	SEGA	OG	中文	待定	2002/4	待定

奥美电子

Tel 010-82657905 E-Mail aec@aomeisoft com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
地球时代	Sierra	3D-RTS	英文	1	2002/1/ 下	98
半条命·白金版	Sierra	FPS	中文	4	2002/1	128
独立战争 II 危机边缘	Infogrames	SI	英文	2	2002/2	68
暗黑系列经典套装组合	Blizzard	A-RG	中文	7	2002/2	待定
圣殿守护者	Paradox	RP	英文	1	2002/3	68
勇士之王	Sierra	3D-RTS	英文	2	2002/3	98
网球精英	Microids	SP	英文	待定	2002/3	待定

新天地

Tel 010-62862042 E-Mail support@suntendygame com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
夜行侦探 零	Csware	AD	中文	5	2002/1/19	68
夜行侦探 迷失者	Csware	AD	中文	5	2002/2/5	68
时空魔域	TGL	RP	中文	1	2002/2/5	48
新毁灭公爵	GOD	FPS	英文	1	2002 年初	待定
Mafia	Take 2	AC/RAC	英文	1	2002 年初	待定
英雄萨姆 II	GOD	FPS	英文	待定	2002 年初	待定

北京华义

Tel.010-84542288 E-Mail service@wayi.com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
轰炸鸡	Zuxxez	AC	中文	2	2002/1/15	15
石器时代 2.5 新手报到包	华义	OG	中文	1	2002/1/20	29
石器时代 2.5 超价回报包	华义	OG	中文	1	2002/1/20	69
石器时代 2.5 春满钱坤包	华义	OG	中文	1	2002/2/5	69
石器时代 2.5 延年益兽包	华义	OG	中文	1	2002/2/5	168

国内上市星运表

[illegible]

Tel 010-88096906 E-Mail servicepub@softchina com cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
超级卡曼奇 IV	NovaLogic	SI	英文	1	2002/1/20	49
万王之王 光神苏醒	雷爵资讯	OG	中文	1	2002/1	28

第三波

Tel. 010-88018833 E-Mail acertwp@public east.cn.net

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
龙族 V0 69 决战天下	Esofnet	OG	中文	1	2002/1/4	38
洛克人大战	Capcom	SLG	中文	2	2002/1/5	38
冰风谷 + 冰风谷攻略	Interplay	RP	中文	2+1	2002/1/15	48
冰风谷 寒冬之心	Interplay	RP	中文	1	2002/2/5	38
博德之门 + 剑湾传奇	Interplay	RP	中文	6	2002/2/5	待定
异形猎人	Jowood	AC	中文	1	2002/2/6	38
博德之门 II 安姆的威胁	Interplay	RP	中文	4	2002/3	98
英雄无敌 IV	3DO	ST	英文	1	2002/3	待定
魔法门 IX	3DO	RP	英文	待定	2002/4	待定

依星软件

Tel 021-64261613 E-Mail support@everstar com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
梦幻模拟战千年纪[超值价版]	SDT	S-RP	中文	2	2002/1/16	19
梦幻模拟战千年纪	SDT	S-RP	中文	2	2002/1/16	48
星尘物语	ONNORI	RP	中文	6	2002/2/ 中	69
龙枪英雄传	eSofnet	A-RP	中文	3	2002/3	49
快乐糕饼店	eSofnet	ST	中文	1	2002/3	38

娱动工场

Tel.010-88111688 E-Mail support@xgameworks com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
时空英豪	Infogrames	AD	英文	2	2002/2	48
横冲直撞	Infogrames	AD/RAC	英文	1	2002/2	39
机神终结者	Infogrames	AC	英文	1	2002/2	39
水滴对对碰	Infogrames	PUZ	英文	1	2002/2	29
兔宝宝时空历险	Infogrames	AD	英文	1	2002/2	39
鬼神之门	娱动工场	RP	中文	1	2002/2	39
问答也疯狂 II	娱动工场	TAB	中文	1	2002/3	29
皇家纹章	娱动工场	ST	中文	1	2002/4	29

智冠科技

Tel 010-62983157 E-Mail gaoysu@soft-world com cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
金庸群侠传 Online 之决战光明顶[标准版]	中华网龙	OG	中文	1	2002/1/18	9
金庸群侠传 Online 之决战光明顶[狂练炫紫包]	中华网龙	OG	中文	1	2002/1/18	49
龙狼传	智冠科技	RP	中文	待定	2002/1	待定
模拟百货	宇峻科技	ST	中文	待定	2002/1	待定
至高无上	宇峻科技	RP	中文	待定	2002/1	待定
大富翁世界之旅 II	宇峻科技	PUZ	中文	待定	2002/1	待定
第七封印	智冠科技	RP	中文	待定	2002/3	待定

树火软件

Tel 010-82656502 E-Mail srbox@srsoft com.cn

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
恐龙猎人 II 邪恶的种子	Acclaim	AD	英文	1	2002/1/1	38
疯狂四驱车 遥控杀手	Acclaim	RAC	英文	1	2002/1/1	38

怡采科技

Tel 010-82650010 E-Mail caile@echoicetech.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
猪兔大战	Fishtank	RTS	中文	2	2002/2/ 下	37
未来水世界	Fishtank	FPS	中英	1	2002/3/ 下	待定

欢乐艺派

Tel 010-62658399 E-Mail bw@ep.egame.com

游戏名称	出品公司	类型	语种	容量[CD]	发售日期	价格[元]
末日星河	Lemon	RTS	中文	1	2002/2	49
大秦悍将[暂定]	欢乐亿派	FPS	中文	2[暂定]	2002/6	待定

注：国内上市星运表中刊出的游戏均为各大公司近期内已经或即将上市的产品，但并非全部，而且某一些产品的准确上市日期还会有所变化，我们会进行追踪报道。

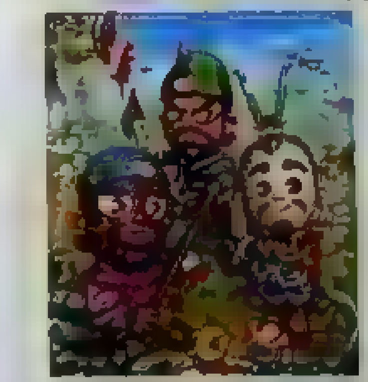
再创经典奖

- 名称 三国群英传 III
- 出品 寰宇之星
- 类型 SL
- 语种 中文
- 容量 2
- 发售 2002/2
- 价格 待定

由奥汀制作的《三国群英传》系列已经到第三集了，这次又有重大的改进，游戏改为回合制模式，依照君主的势力大小而有不同的下指令数目，势力越大者才能下更多的指令来让部属工作，而原本只能每年做一次内政事务则改为每个月都可下指令，而武将方面更各有所长，文武官并重。

这款原本会由智冠代理在大陆上市的游戏如今落到了寰宇之星手里，这是必然的，因为它的制作者奥汀科技就是寰宇之星的投资方之一，肥水怎么会流外人田呢！不过，据说寰宇之星代理的产品在渠道方面还是会与智冠合作，毕竟人家已有成熟的行销网络嘛！至于是不是权宜之计，那就不用我说了吧？

超级爆笑奖



- 名称 富甲天下 III
- 出品 光谱
- 类型 ST
- 语种 中文
- 容量 2
- 发售 2002/1
- 价格 ¥48

独树一帜的游戏方式，让人从头笑到尾的无厘头幽默，这就是《富甲天下III》的迷人之处。据说游戏中随机穿插了一百多个会让人会心一笑的突发事件，而各种锦囊妙计、武功招式、攻城道具、三人暗场，甚至武将之间各种精心设计的对话，每一部分都埋藏了惊人的笑料。在这里，大家玩得是比智慧、比胆识、比手气。单从幽默来说，我就觉得很可笑了，别误会，我不是说游戏作得不好，而且说人家画得很好，看着就想笑，这样的游戏好久没看到了哟！

小巧可爱，老少咸宜，这是光谱产品的一贯作风，与网络游戏公司拼命烧钱的方式不同，人家是在默默地赚钱。如果有一天光谱说要做网络游戏，那这个世界恐怕真的要大变了，呵呵！

再造文明奖

- 名称 文明 III
- 出品 天人互动
- 类型 ST
- 语种 中文
- 容量 1
- 发售 2002/1/15
- 价格 ¥49

据代理公司天人互动透露，这款即将于 1 月中旬上市的年度最佳回合制策略游戏将是一个汉化版本，在这一版本中，中华民族的领袖将由唐太宗李世民前来担任。

正因为这是一款备受关注的大作，所以天人互动对它的"再造（汉化）"也同样受到各方的关注，能否完美体现原作的精髓是成败的关键，目前仅从天人互动发布的几张图片还看不出端倪，大家只能亲自去体验一下了。

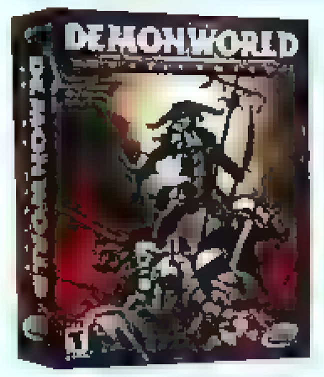
敢爱难耐奖

- 名称 万王之王 光神苏醒
- 出品 华彩软件
- 类型 OG
- 语种 中文
- 容量 1
- 发售 2002/1
- 价格 ¥28

据悉，2002 年春节前夕，华彩软件将强势出击，推出《万王之王》的升级版《万王之王：光神苏醒》，在力求完美的高标准要求下，制作者在游戏速度、可玩性、互动性等方面做了精心的设计，以更人性、更真实、更互动、更完善为理念，增加了许多新内容和更贴近玩家的功能。

这款据称是国内第一款网络游戏的游戏一向叫好不叫座，长期处于曲高和寡的尴尬境地，归根结底还是因为它过于"美"化，系统过于复杂，对国内玩家缺乏亲和力，所以后来才有《乾隆王朝》出世，但那时玩家们已经被"网三"之类的更为本土的"网游"吸引了，"乾隆"似乎也未能力挽狂澜，不知《光神苏醒》是否真的能让"万王"再现辉煌，敬请真的难耐啊！

国际上市星运表 Feb 2002



魔界奇兵
(Demon World Dark Armies)
人离力脚指数 ★★★

[illegible]
Agent Entries
[illegible]

云斯顿大赛 2002 赛季
NASCAR Racing 2002 Season
[illegible] ★★★★

[illegible]

黑暗星球:纳切利斯之战
(Dark Planet: Battle for Natrolis)
一再吹牛指数 ★★★

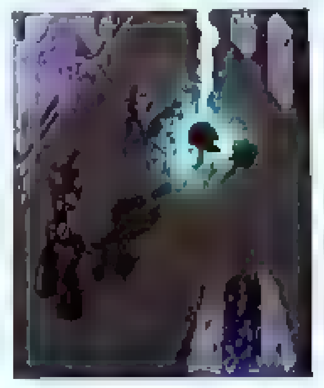
游戏类型 [illegible]
类似游戏 (星际争霸)
StarCraft
制作发行 Creative Edge Software
Ubi Soft
上市日期 2月26日

科幻题材 三大种族 即时策略 丰富兵种,可能在任何方面都超越"星际",但肯定无法获得"星际"那样的成功。

阿尔克斯王朝
(Arx Fatalis)
[illegible]指数 ★★★

游戏类型 角色扮演
类似游戏 (巫术Ⅷ)
Wizardry 8
制作发行 Arkane Studios
Fishtank Interactive
上市日期 2月4日

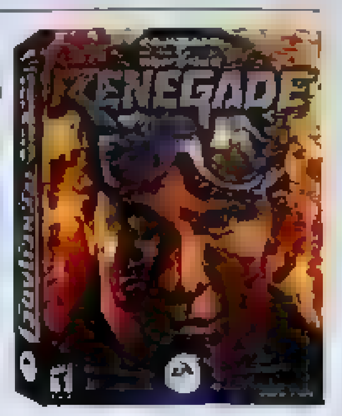
"巫术"一点惟物,作得好第一人称 RPG 名作都已作古,只有[illegible]公司了在热着地坚持着。



网络创世纪 黑棘王的复仇
(Ultima Online: Lord Blackthorn's Revenge)
绝对一流指数 ★★★★

游戏类型 [illegible]
类似游戏 (网络创世纪)
Ultima Online
制作发行 Electronic Arts
上市日期 2月12日

国外网络游戏的续集是真正的更新换代 不像国内的网络游戏 升级只是打补丁



命令与征服:叛逆者
(Command & Conquer: Renegade)
反叛指数 ★★★

游戏类型 第一人称动作
类似游戏 (半条命)
(Half-Life)
制作发行 Westwood Studios
Electronic Arts
上市日期 2月26日

西木头的 C&C 系列的首个颠覆类型的游戏,发行时间一推再推,其实凭西木头的 3D 制作能力,取消这个游戏的开发计划或许是最明智的决策。

狂飙未来世界
(Beam Breakers)
"飞"车指数 ★★★

游戏类型 模拟赛车
类似游戏 (伦敦赛艇)
London Thames Racer
制作发行 Simmis
Fishtank Interactive
上市日期 2月4日

与其他早期的赛车游戏暂停的追击,并不新鲜,不过在未来的空中街道上"飞"车就比较特别了,如同《第五元素》的场景

命运战士 II 谜之旋涡
(Soldier of Fortune 2: Double Helix)
腥风血雨指数 ★★★★

游戏类型 第一人称射击
类似游戏 (无人永生)
No One Lives Forever
制作发行 Raven Software
Activision
上市日期 12月18日

同类游戏中最血腥,最暴力的一个,也是最没有内涵的,也可能游戏名称那么单纯,惨兼如果没有创意,就只能更血腥暴力。

黑手党:失乐园
(Mafia: The City Of Lost Heaven)
怀旧影片指数 ★★★★☆

游戏类型 动作
类似游戏 (英雄本色)
(Max Payne)
制作发行 Illusion Softworks
GodGames
上市日期 2月26日

或许是目前为止最值得期待的一个射击游戏。从题材和游戏模式来看都很像《英雄本色》,但其风格不是现代大片,而是老片子。

心魔的召唤·不为人知的秘密
(Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth)
魂飞魄散指数 ★★★☆

游戏类型 动作
类似游戏 (杀手代号47)
Hitman Codename 47
制作发行 Fishtank Interactive
上市日期 2月4日

关于心理世界的恐怖游戏,往往是最恐怖的

圆桌武士 II
(Arthur's Knights 2)
无人喝彩指数 ★★☆

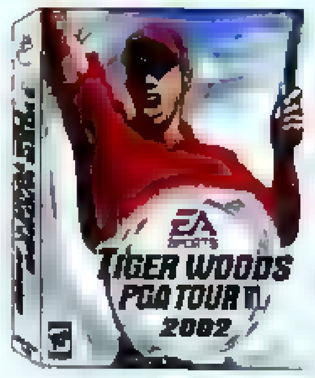
游戏类型 冒险
类似游戏 (圆桌武士)
Arthur's Knights
制作发行 Cryo
DreamCatcher
上市日期 2月18日

Cryo 的制作水平不容置疑,但是题材实在太冷僻,国内玩家很难接受。

强权统治
(Superpower)
滥竽充数指数 ★★★

游戏类型 模拟经营
类似游戏 (文明III)
(Sid Meier's Civilization 3)
制作发行 DreamCatcher
上市日期 2月27日

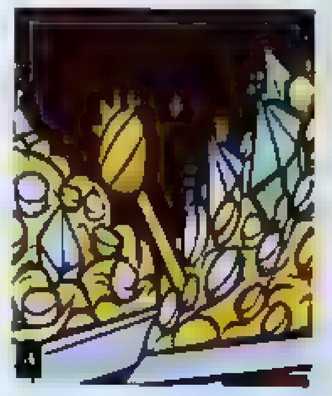
经营加战略,几乎成了万金油,什么年代,世界,社会往上一套就是一个像模像样的产品了,难怪越做越滥。



职业高尔夫巡回赛 2002
(Tiger Woods PGA Tour 2002)
名人效应指数 ★★★★☆

游戏类型 模拟体育
类似游戏 (职业高尔夫巡回赛)
Tiger Woods PGA Tour
制作发行 Headgate Studios/
EA Sports
上市日期 2月12日

从权威性来看,微软的"Link"系列无疑是模拟性最佳的,但 EA 的娱乐性始终是最强的。



虫虫显神威
(Worm's Blast)
人见人爱指数 ★★★★

游戏类型 策略
类似游戏 (百战天虫之世界大战)
(Worms World Party)
制作发行 UB SOFT
上市日期 2月19日

玩电脑的都痛恨"虫子",不过这些虫却大受欢迎,所向披靡。

行星战役
(RIM. Battle Planets)
"烦"恐怖指数 ★★☆

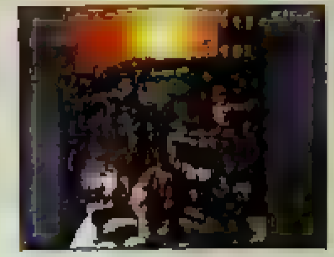
游戏类型 冒险
类似游戏 (哈利波特与魔法石)
(Harry Potter Sorcerers Stone
制作发行 Headfirst Productions
Fishtank
上市日期 2月28日

"G-Force"系列的卡通游戏,画面比《哈利波特》强,但是少了那样一块金字招牌,怕是凶多吉少。

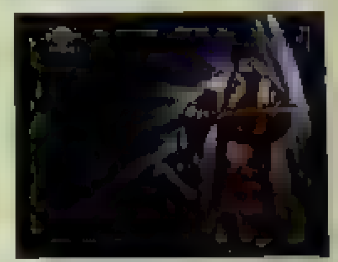
[以上资料由 hap[illegible] 提供]

中国游戏风云榜

名次	升降	游戏名称	出品 / 国内代理
1	→	半条命·反恐精英[Half-Life Counter Strike]	Sierra/ 奥美电子
2	↑	暗黑破坏神 II 毁灭之王[Diablo 2 Lord Of Destruction]	Blizzard/ 奥美电子
3	↑	仙剑奇侠传	大宇 / 双语
4	↑	星际争霸 母巢战争[Starcraft·Brood War]	Blizzard/ 奥美电子
5	↓	盟军敢死队 II 勇往直前[Commandos 2:Men Of Courage]	Eidos/ 新天地
6	↑	樱花大战 II	日本世嘉 / 天人互动
7	↓	文明 III [Civilization 3]	Firaxis/ 天人互动
8	↑	新剑侠情缘	西山居 / 金山软件
9	↑	傲世三国 三分天下	奥世工作室 / 目标软件
10	→	轩辕剑 III 外传 天之痕	大宇 / 育碧软件
11	↓	樱花大战	日本世嘉 / 天人互动
12	↑	FIFA 足球 2001[FIFA 2001]	EA Sports/ 电子艺界
13	↓	生化危机 III 复仇女神[Resident Evil 3]	Capcom/ 育碧软件
14	↑	地球时代[Empire Earth]	Sierra/ 奥美电子
15	↓	重返德军总部[Rerurn To Castle Wolfenstein]	Gray Matter/ 天人互动
16	↓	幽城幻剑录	汉堂 / 智冠
17	↓	剑侠情缘外传·月影传说	西山居 / 金山
18	↓	石器时代 [Stone Age]	JSS/ 北京华义
19	↓	魔法门之英雄无敌 III [Heroes Of Might And Magic 3]	3DO/ 育碧软件
20	↓	金庸群侠传 Online	中华网龙 / 智冠
21	↓	武林群侠传	河洛工作室 / 智冠
22	↑	突袭[Sudden Strike]	CDV Software/ 暂无
23	↓	三国志VII	光荣 / 第三波
24	↓	英雄本色[Max Payne]	GOD/ 新天地
25	↓	黑与白[Black and White]	Lionhead Studio/ 电子艺界
26	↓	帝国时代 II [Age Of Empires 2]	微软 / 暂无
27	↓	三角洲特种部队 III 大地勇士[Delta Force 3.Land Warrior]	NovaLogic/ 华彩
28	↑	大航海时代IV	光荣 / 第三波
29	↓	博德之门 II 安姆的威胁[Baldur's Gate 2.Shadows Of Amn Bioware]	Bioware/ 第三波
30	↓	新仙剑奇侠传	大宇 / 中青旅创先


盟军敢死队 II 勇往直前

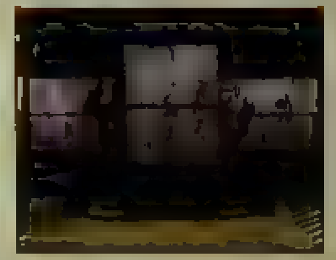
暗黑破坏神 II 毁灭之王


傲世三国 三分天下

新剑侠情缘

帝国时代 II

新仙剑奇侠传


半条命 反恐精英

轩辕剑 III 外传 天之痕

格兰蒂亚 II

龙族 V0.69 决战天下

新仙剑奇侠传

三角洲特种部队 III 大地勇士

您最喜爱的四款游戏
1 ________
2 ________
3 ________
4 ________
投票地址 100037 北京 813 信箱

中国游戏风云榜欢迎广大读者积极参与。以普通信件(明信片)、寄参与调查和本刊电子信箱 readers@cgm.com.cn 投票皆可,投票者均可参加月底的抽奖活动,幸运读者将获得由业界厂商提供的游戏软件或其他礼物一套。

幸运读者
广州 詹晓飞 浙江 谢 俊
河北 梁 爽 北京 刘 旭
湖南 赵 科

《笑傲江湖 online》

门派武学概要

文/百思

作为一个金庸老先生的崇拜者，心中一直有种挥之不去的遗憾。尽管央视的《笑傲江湖》煞有介事地拍了 40 集，我心中的遗憾却在不断累积。难道黑木崖就那么空空傻傻？难道恒山派的女弟子在江湖中的地位就那么象弱智集团？难道小说里嵩山派的剑藏霸气在电视屏幕上竟不过如此？我失望。直到有一天，进入昱泉国际的《笑傲江湖网络版》，一个 3D 的武侠 RPG 出现在我面前，一个立体生动的江湖终于来到我脚下。终于看到山水写意，风格独特的武侠场面了，暗自心中惬意。现在我终于可以脚踏万里江山，到各门各派修行练功了！这里就将交我的武学心得与各位

衡山派——武学考析

衡山的攻防能力还算普通，物理攻击比嵩山、华山、恒山低，招式威力也不算很强，但其还是有独到之处的。早期的回风落雁剑法比起华山、恒山毫不逊色，中期的百变千幻云雾十三式虽然威力很弱，但是附加的各种能力非常有用，有的招式能补血，有的能补策力或精力，有的能迷惑、盲目，甚至麻痹敌人。

不过，衡山武学最特别的地方还是在它的异术——各式各样的音乐。衡山弟子不会任何内功招式，而将全副精力贯注在音乐的修为上。而且衡山异术与其他门派不太一样，虽然比其他门派同等级的异术作用力差，但是绝大多数异术都不用耗费策力，只有少部分威力强大的异术会消耗大量策力！此外，衡山异术的作用范围非常广，作用在友方身上时就是所有队友都能加持，作用在敌方身上时则会在一定范围内使所有敌人都受到伤害。但是，一方同时只能有一种衡山异术在作用。举例来说，你可以对友方弹奏"碧霄吟"使其速度加快，但是在"碧霄吟"的有效时间内，若再对己方弹奏其他乐曲，则该乐曲的效力就会取代"碧霄吟"的效力。

衡山异术除增强己方能力或降低敌方能力外还可直接攻击。而且，衡山也是除了泰山之外，唯一能召唤玩家尸体的门派。

恒山派——武学考析

恒山在一般人的印象里应该是躲在队伍后面的"小护士"吧！不过事实上恒山派的攻防能力也是很强的喔……物理攻击与物理防御都跟华山派差不多，而招式攻击也有一定的威力，不过就是速度稍慢了些。除此之外，恒山剑法还有附加效果，如恒云剑法能一面攻击敌人一面补血、绵里藏针剑法能持续伤害敌人，因此千万别以为小护士就好欺负喔……

恒山的强项在于内力医疗方面。不但回复的量大，而且疗伤内功（慈云劲）越后面的招式耗费内力的比例越少。除了医疗之外，恒山的辅助性内功也很不错。例如通筋内诀可以增加最大血量、通筋外诀可以增加防御力。轻功跟跳高能力也不错，比华山稍逊而已。另外，恒山还有反击对方攻击的内功——棉针诀，也是相当实用的功夫。

恒山的异术主要以辅助性的为主，最重要的当然就是各种回命法了。早期复活因为几率低，而且死亡的损失也不算大，所以看不出重要性。但是当玩家升到十几二十级，开始出入危险战区后，恒山就是队伍里的必备成员！很多地方如果没有恒山弟子压阵，等级再高的队伍都有可能全灭喔

嵩山派——武学考析

嵩山的攻击能力是所有门派里最强的一个，物理攻击方面，基本剑招在学会万岳剑法后将突飞猛进，单是随便砍砍就让敌人吃不消了。招式攻击则是嵩山武学的重头戏，在低等级时便有三套剑法可学。十七路剑法在早期威力便比华山、恒山强两倍以上。嵩阳剑法威力与十七路剑法相近，还能使敌人麻痹。另有一套功击力强到可怕的剑法——蟠龙剑法，不过使用时自己也会大量失血喔！不过，嵩山的防御能力比其他派来的弱。早期还看不出来，等到高等级时，这一方面的缺点便渐渐显露。

嵩山的内功主要以攻击敌人为主，例如嵩阳掌能直接伤害敌人。辅助方面也不错，例如暴焰劲能损血换精力、寒霜结能麻痹对手、运气传功则能帮队友恢复内力。嵩山的轻功、跳跃也还算不错，只比华山、恒山差而已。

嵩山的异术大部分也是攻击性质的。少部分在伤害敌人之外还能附加负面的属性给敌人，如降低防御或降低速度等。某些异术在伤害敌人之余，还能补自己的血，这对耗血非常凶的嵩山不无小补。

华山派——武学考析

华山的攻防能力都很强，物理攻击除嵩山之外最强，防御能力也相当不错。招式攻击早期有中上的水准，男弟子用的君子剑法威力很大。女弟子的玉女剑法虽然威力稍逊，但是消耗的精力只有君子剑的一半，加上玉女剑法的基本招能回复精力，更利于持久战。三十级以后学的岳家十剑，威力既强，速度也快，非常实用。到了五十级以后，玩家若习得剑宗秘传，攻击力更能大幅增加，不过可是要通过十分严峻的考验！至于传说中的独孤九剑，嘿嘿…… 就要看你的造化了！

内功方面，华山派是以辅助见长，许多内功都能增加自己的能力。例如紫气东来可加快攻击速度、紫霞功运体心法可增加最大生命力、守绝心法可增加防御力、剑宗秘传可增加力量与攻击力。除此之外，轻功与疾行也是华山门人的拿手好戏。

医疗方面，华山是除了恒山之外，医疗能力最强的一个门派。不过习得的时间比恒山慢，而且使用时消耗的内力也是恒山的数倍。

至于异术，没有很特别的地方，部分能降低敌人的能力。不过，华山的回元大法，可是能直接把玩家复活的喔！

泰山派——武学考析

泰山派攻防能力都很弱，因此请尽量远离前线。虽然高等级时还是有些不错的剑招，但是考量生命安全，还是闪远点吧！

泰山的内功"凝气聚心"一系，能少量增加防御与血量，不过不太实用。

所以，既然选泰山派，就要善用他的优点——异术！泰山的异术可是非常多样而全面的，以攻击性的来说，星火咒等能直接使用闪电伤害敌方，火炎符的威力更大，绝对能烧得对手哇哇叫！热血符能使对象随着时间的流逝持续失血，而微风符等异术甚至能在伤害之余还让敌方迷惑！还有恐怖的地震符，能使大范围的敌人受伤。

泰山辅助性的异术也很有看头。许多异术能直接降低对方的能力，如降低各种属性、降低速度，使敌人变笨。部分异术能增加自己的能力，如增加少量的防御力、增加自己的聪慧等。还有一个很重要的辅助异术，就是召唤玩家的尸体。尤其在某些危险地区，如果没有泰山派的帮助，辛苦找来的珍宝很可能就会因无法捡尸体而消失！

日月神教——武学考析

日月神教在物理攻击上跟泰山派一样乏善可陈，因此也请远离前线！

日月神教在内功方面倒是有些不错的能力，大部分都能对敌人造成伤害，例焰阳劲能直接打伤对手，某些内功则能消耗或吸取敌人的精力、甚至血量。某些内功还能伤害自己，得到策力。

不过，日月神教真正的优势还是在于各种威力强大的伤害性异术。神教善于使蛊使毒，而且往往在伤害敌人之余还附加不利的状态。例如蛊系的百虫啮体，除了能使敌人随着时间流逝渐渐失血，还能让敌人的攻击速度变慢。某些蛊术还能直接吸敌人的血！毒系则是单纯地使敌人慢慢失血而已，不过威力比蛊系还要强大。当然还有直接伤害敌人的异术，例如二十级可学的惊天万轰掌

除了伤害性的异术，日月神教还有某些辅助性异术，例如飞蝇蛊能使玩家速度变快、羽蜂蛊能使玩家跳的比较高，还有一些媚惑敌人或使敌人恐惧的异术。

无门派——武学考析

千万不要看到上面的分析就以为无门派很差喔！许多无门派的优点都是上述无法表达的。无门派不会一般门派所使用的招式、内功、异术，但是无门派有些特别的优点。举例来说，无门派虽然不会使用招式，物理攻击时无法因武学基本招的加成而加强伤害，但却可以使用所有武器，包括刀剑等各门派都能使用的武器，还有枪、棍、鞭等奇门兵器，甚至还能使用远距离的弓箭，而这些其它门派无法使用的兵器，往往都比同等级的剑强上不少。再加上远近武器的搭配运用，使无门派在物理功击方面非常强且富于变化。

另一方面，无门派可以穿戴各种重型盔甲，防御力比其他门派强上一大截。因此，

虽然无门派没有武功招式，但反而是最适合进行肉搏战的强力角色！尤其在战局危急之时，更是能吸引敌人攻击，掩护队友撤退的不二人选！

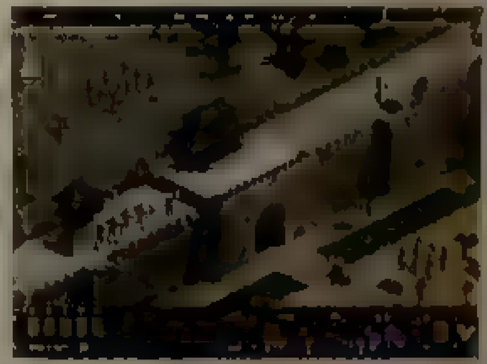
最后，在未来将开放的技能系统里，无门派也占有非常重要的地位，某些特别的技能，可是只有无门派才能学习的喔！■

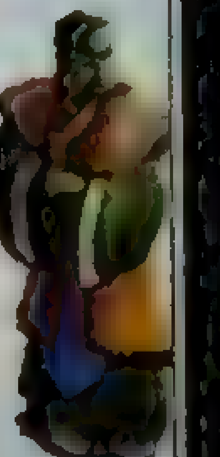
霸业

文/老三

化身成心目中的英雄去成就一番大业，这恐怕是每个热血儿郎的心愿，《霸业》就为你提供了这样一个机会。

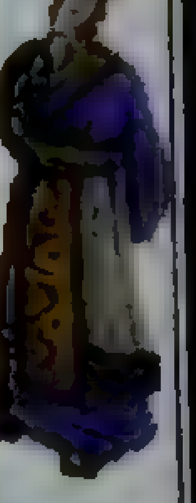
与目前的网络游戏不同，《霸业》的策略性十分突出。游戏引入了"城邦"的概念，允许玩家建立自己的国家，其他玩家可以参与到国家建设中来。游戏的和平界面非常类似《三国志》系列，在一张城市地图中点击分布在其中的兵营、驿站、酒馆等位置，便可打开其内的控制窗口，进行招募、运输或调查情报等工作，虽然表面上与其他玩家的互动性不大，但借助聊天窗口，玩家可以很容易地与别人沟通。你可以指挥的兵种包含骑兵、枪兵、弓箭兵等多达 11 种。城邦战役是战争的主要形式，分为野战、城战和巷战三个过程，防御一方可以选择从野战还是城战开始。在战场上，你将面临包括沙漠、沼泽等等多种错综复杂的地形，因此负责开辟道路的工兵部队，其作用丝毫不亚于那些一线的作战部队，而用于恢复士气与体力的医疗兵也是必不可少的。在激烈的城战中，攻击者可以使用云梯、投石车等技术兵器，防守者则需要借助于护城壕沟和箭楼来增强己方力量。





游戏的战斗系统采用大家熟悉的战棋式，最多支持 130 个作战单位（包括前后军，左右翼和副将），玩家可以灵活运用火攻、水战、施毒、诱敌、强攻等战术克制敌人，同时还必须考虑气候条件对作战的影响。如果玩家处于离线状态，而敌人却刚好向你的城邦发动进攻，系统将克隆出一个和玩家各项属性值相同的人物来参与战斗，不过战斗的最终结局主要取决于敌我双方的力量对比。参加系统发动的剿匪战斗或通过"好友比武"的方式都能助你达成提升能力的目的。

网络游戏最吸引玩家之处就在于人与人之间的互动，一己之力难成"大器"，你要招纳各路英雄加入你的阵营。游戏中只有书生才能掌握全部 4 大系列 48 种计谋（魔法）；工匠能够制造出虎蹲炮、连发弩等大威力的武器，勇猛的武将可以增加相同属性部队的战斗力，而小偷可以混入敌后，配合你的正面进攻，正所谓兵不厌诈嘛！



作为一城的太守，你的管理涉及到生产、交易、征兵和城防建设等诸多方面。由真实玩家组成的臣民对你支持与否，将影响你的仕途命运，做个英明之主可着实不易。"结盟与反叛"的情况都有可能发生，而这种种未知与变化也许正是网络游戏独具魅力之处吧。■

文 / 卡修斯

幻灵游侠》的测试已经有一阵子了，虽然游戏内容还没有完全开放，但大致的构架已经形成，笔者上去转了一圈，发现里面的设置相当复杂，借鉴了各大网络游戏的特点，并且有很多令人吃惊的独创内容，使笔者越发的喜爱上了这款游戏。下面就简单介绍一下笔者在游戏中的见闻吧。

【创建角色】

首先登陆由厂商提供的帐号和密码（玩家可以更改密码，但帐号名不能改），来到人物创造界面。在这里，共有5男5女10个人物可以选择。为人物命名后他（她）便会一直使用这个名字，而额外的绰号则可以随时更改。点“高级”选项，即会打开属性分配栏，其中可自由分配的基本属性有体力、内功、攻击、防御和轻功。

体力在游戏中对应生命最大值，内功则对应内力最大值，在游戏中无论是点穴、轻功还是特殊技能都要耗费内力，攻击力和防御力除了依靠升级加点来提升之外，也可以靠装备物品来增强 轻功与敏捷实际上是一回事，与《石器时代》一样，玩家在打怪或团P时都是敏高的人先动手，所以是非常重要的属性，一个队伍能否合击，也完全取决于此。

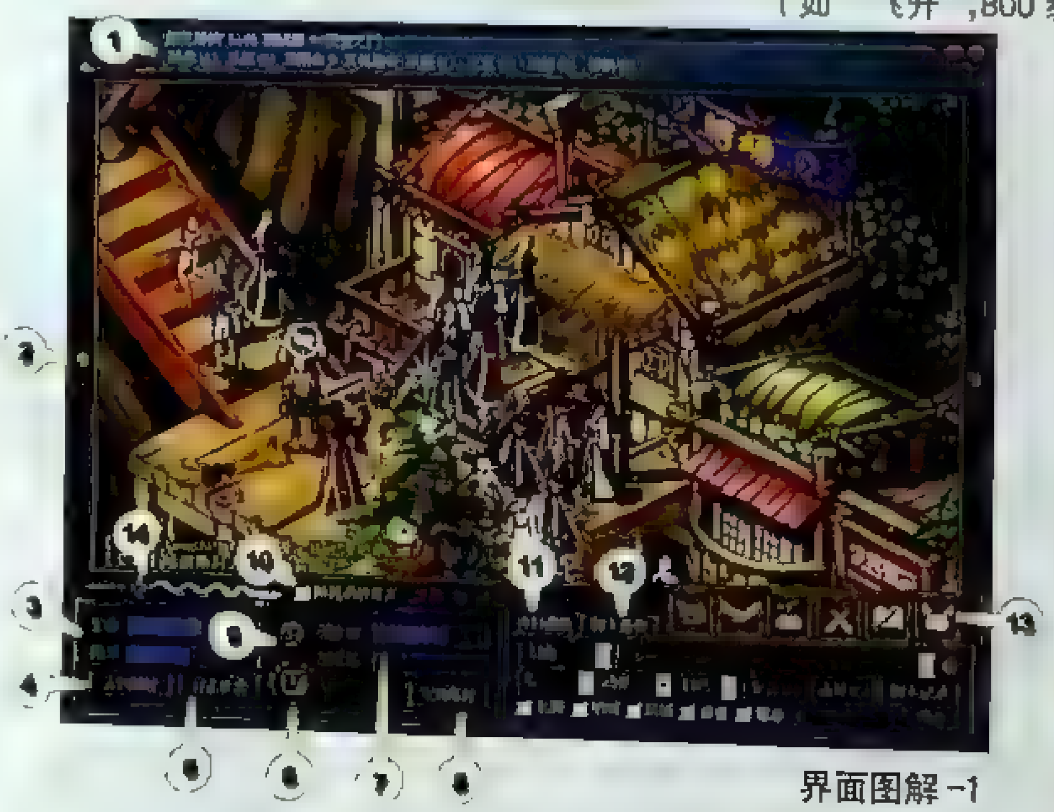
在创建人物的同时，系统也会随机分配给玩家一只忠诚度100的宠物，也就是“原生宠”。宠物的随机指标，如攻击、防御和敏捷及生长率都有区别，但基本上能力比较平均。若是对原生宠不满意，玩家也可以抓捕其它宠物来饲养。每个人最多可携带5只宠物，与《石器时代》不同的是，宠物受伤的次数越多忠诚下降得越快，而玩家每升3级都会使待机中的宠物升一点忠诚。此外，宠物也可以加装备，甚至可以佩带提升属性的饰品，而且越到后期宠物的能力越强，有的甚至比玩家还厉害。

听说，游戏将陆续开放独创的宠物幻化及染色系统，将允许玩家挑选两只等级足够的宠物结成伴侣，然后生出（幻化）一只全新的宠物——全新的外型、更强的属性以及可以由玩家自己调配的肤色，带着这样的“梦宠”逛街、交友、战斗·哇塞，想想就觉得很酷

【界面功能】

游戏中新建人物都将出生在“浮影水城”，这里“红砖白阶碧瓦，小桥流水人家”随处可见，因为场景设计略带卡通味道，颜色使用上也很是夸张，色彩冲击非常强烈，所以令人有眼花缭乱的感觉。

《幻灵游侠》的控制界面比较繁琐，但并不复杂，多用几次便可掌握。下面介绍一下界面的主要使用方法。

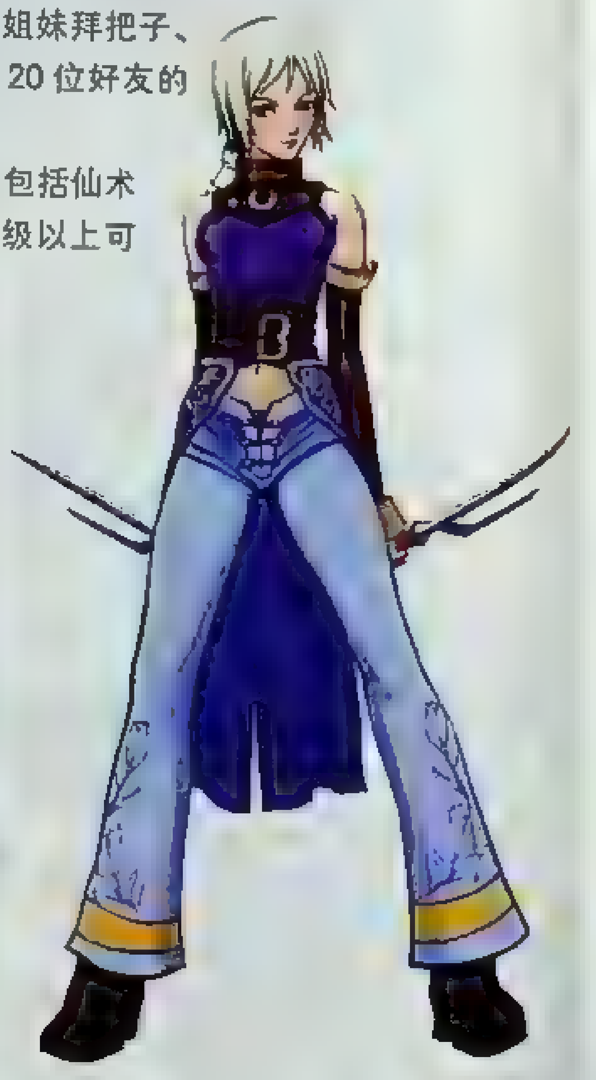


界面图解 -1

界面图解 -1
1 动作、系统、指令及帮助菜单（详解见下图2）
2 调整文字显示行数钮，系统默认为10行。
3 人物生命及内力记录
4 记录人物基本属性，点击可查看详情。
5 切换人物走 / 跑状态
6 打开聊天窗口
7 宠物生命及经验记录
8 记录宠物基本属性，点击可查看详情。
9 切换和平 / 战斗状态
10 随机遇敌开关，勾选后走几步就会跳出1-5只怪物。
11 打开资料面版，其中记录了人物的详细资料，包括名字、绰号、等级、声望、配偶等。
12 打开聊天面版（详解见下图3）
13.常用快捷按钮，包括（详解见下图4）
14 显示目前经验值，将鼠标停留在此，可以看见升级所需的经验。当黄色到达剑尖就表示你又升了一级。恭喜恭喜

界面图解 -2

1 动作选单，包括站立、晕倒、挥手等9个动作。
2 系统设置选单，包括设置游戏环境、鼠标风格、修改密码、人名开关、地图开关、窗口 / 全屏开关等。
3 人物常用命令菜单，包括点穴、解穴、发暗器、投毒、偷窃等等。
4.其它选单，包括金钱、婚姻两大选项。金钱中可查询帐户、取钱、存钱，婚姻则有求婚、答应求婚、离婚等功能。
5.组队指令菜单，包括创建队伍、邀请、加入、开除、解散等选项。
6 交易菜单，可以给朋友金钱、物品、宠物，也可以和志趣相投的兄弟姐妹拜把子、结手帕，并可得到20位好友的上线下线通知。
7 高级选项菜单，包括仙术（如“飞升”，800级以上可以使用 1、… 如果宠物忠 100，点击此项就可以变成它的… 出现在游戏中）等等。
8 帮助菜单



界面图解 -3

按空格键可打开聊天窗口，并可用鼠标将其拖到界面的任何位置上。
1 设定聊天对象：点某个人物就可直接与他对话，但如果对象不在视野内，则可直接输入对方名字。
2 对话内容写入栏
3 设定说话表情，发送动作及字句的颜色
4 发送字句，清除屏幕或查看聊天记录按钮
5 设定聊天频道。其中，“私聊”将建立玩家间一对一的交谈关系，如果对方不在线，则会收到系统通知；“呐喊”可让同一个场景里的所有人听到，“队伍”交谈便于同队的玩家交流，“朋友”只针对结拜后的盟友之间，“家庭”就是夫妻间的交谈方式，“帮派”则用于本帮兄弟之间。

要告戒各位的是，新人上线如有不懂的问题，可以有礼貌地请教别人，问题太多可以用私聊，若选择呐喊刷屏是会被GM踢下线的，笔者就吃过这个亏~~~呜呜呜~~请大家谨记！

界面图解 -4

1【地图】地图窗口开关，可以观看你所在区域的建筑物分布。
2【握手】先点击图标然后再点该队队长，即可加入队伍。
3【包袱】物品栏开关，里面是玩家所有的家当及随身携带的银两。
4【刀剑】战斗开关，点击即可进入战斗状态。
5.【书本】消息栏开关，记录了所有与玩家有关的信息和系统公告。
6.【信封】查看结拜的兄弟姐妹在线情况，并可直接发信给他们。

【新手指南】

目前的《幻灵游侠》中还未开启任务内容，所以玩家一般都以练功和养宠物为主要活动。进入游戏后，笔者首先注意到了一个很有趣的小设计，在人物资料面版内右下方，有一个当前状态栏，点一下里面的“轻功状态”（或按Ctrl键）按钮，再点画面中要到达的地点，就可以瞬间跳过去，什么屋顶、小山、船啊等等都可以上去，感觉真有点象一代大侠呢。不过，使用轻功是会消耗内力的，初期最多跳个三、四下就内力耗尽了。

在出生点附近，有“侠客里拉”客栈和药店。前者用于存档、打听情报和接受任务，玩家在此登记后下次上线时就可以从这里出来了，每个城市都有一个这样的客栈，所以走到哪里都不要忘记去登记啊。药店里的药分三种 补血药、内力药和毒药，后二者有等级限制。

在出生地左侧还有一家锻造屋，1级玩家不妨去和铁匠聊聊，兴许可以得到免费的装备和刀剑呢。不过，“便宜没好货”，这样的物品最多用来吓唬吓唬怪物罢了。要想买到有用的武器装备，还是等升了级赚了钱再来吧。此外，游戏中还可以自创武功和自制兵器，不过前提都是要达到一定的等级，所以要想制作优良的兵器，也不是简单就能办到的。

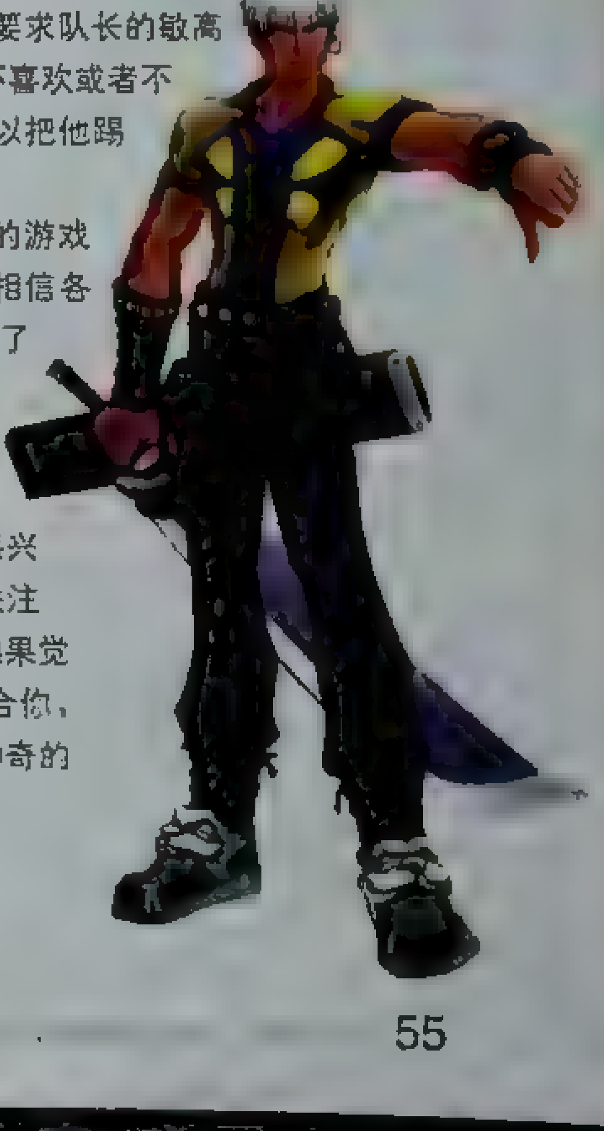
为了快速升级，笔者连“小小的”浮影水城都没逛完就跑到城外打怪去了。不过，除了平常的店铺之外，水城里还有当铺和赌场，推荐大家去逛逛。前者除了当东西，还可以学到一些武功特技，而后者则安排了很多娱乐项目，是有钱有闲时最好的消磨时间的地方。

出了水城外郊，打开随机遇敌便可碰到1-10级的怪物，在这里玩家可以将等级提升到10级，之后便可到清风原去练，30级后可以到坠月岗。游戏初期玩家的身份是见习武士，当等级到150级后是初级武士，300级后是高级武士，600后是侠客…… 再高可达到1200级。游戏的战斗方式比较类似《石器时代》，在战斗画面下方有一些辅助功能键，依次是普通攻击、技能攻击（可以在当铺花钱学到或自创）、捕捉宠物、防御、补血、逃跑。

战斗之前，最好先买足药品以作补血之需。在药店中会有好心的姐姐为你和处于“出征”状态的宠物补满血。战斗胜利除了可以得到经验，还可以得到银两。可是如果战斗失败，不但不会得到什么，还会跌声望值，并且还有可能被打飞！所以不要轻易尝试打等级比自己高很多的怪物，如果情况不妙，可以在战斗中选择逃跑。捕捉宠物时最好先将其打成重伤（可别失手把它打死啊），这样成功率比较高。

钱是游戏中必不可少的东西，但是因为游戏中设置了偷窃技能，所以小偷小摸也成了明目张胆的行为了，不过，偷钱毕竟不道德，如果行动失败那可是会被打得很惨的（生命、内力全掉到1），同时声望值也会减少。

一个人探险的力量偏弱，不妨找几个朋友一起组队。游戏中的队伍最多可以接纳5人，创建队伍者的头顶将会旋转着一颗金星。加入者可以由队长邀请的，也可以自动加入。最好是等级或敏捷差不多的朋友组一队，这样比较容易形成合击。一队之长，可以在战斗中指挥调动人员。最好敏高的人作队长，这样遇到很多厉害的怪物时就可以带领大家逃跑（要求队长的敏高于怪物的敏）。遇到不喜欢或者不合适的队友，你也可以把他踢出队伍。



好了，笔者大致的游戏体会就说到这里了，相信各位已经从中领略到了不少东西。因为游戏尚处于测试期，一些新的内容还在不断的加入，所以，感兴趣的玩家不妨时刻关注相关网站的报导。如果觉得这个游戏比较适合你，那就快来加入这个神奇的幻灵世界吧…… ■

实话实说

帝国在线

文/善良的大灰狼

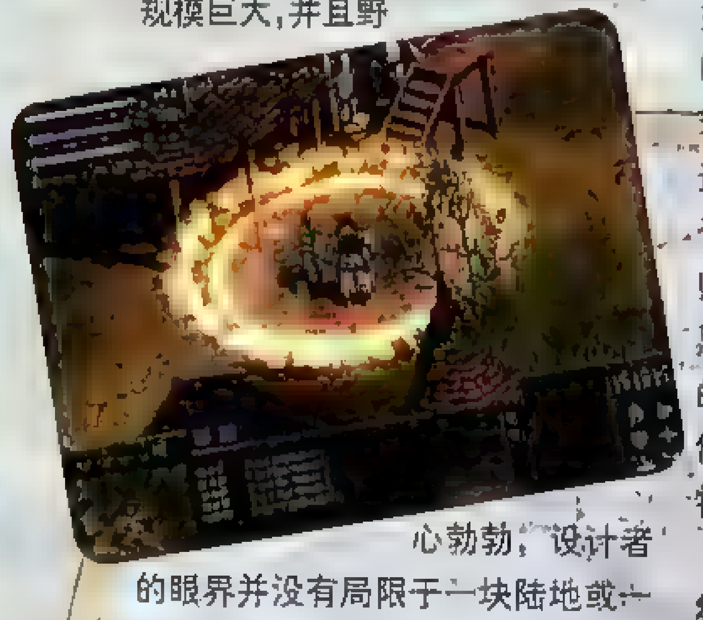
在国内游戏制作公司中，厦门盘古软件应该算是较早介入网络游戏的制作组了，早在2001年网络游戏热刚起之时，就推出了其首款网络武侠RPG《侠客行》，时隔不到1年，他们的第二款网游作品《帝国在线》又开始公开测试了。相比之前推出的《侠客行》，这次的《帝国在线》又是怎样的呢？带着众多疑问与好奇，笔者走入了《帝国在线》的世界

与目前国内市场中的主流网游不同，《帝国在线》的世界架构不仅规模巨大，并且野心勃勃，设计者的眼界并没有局限于一块陆地或一种世界中，而是将某段完整的历史时期作为游戏的舞台。玩家在游戏中，绝不仅仅只能探索一种格局的世界，而是象《大航海时代》中那样，可以周游全球。游戏版图横跨欧亚大陆，包括北欧、日本、中东、希腊、印第安、蒙古等6大地区，共120多座城市。玩家可以自由选择出生的国家进入游戏，根据不同国家、不同地区的不同历史环境，玩家角色所能从事的职业，以及可以拥有的技能，都各不相同。作为盘古软件的第二款作品，《帝国在线》显然比《侠客行》更加成熟了，而笔者在看过游戏介绍和说明之后，马上就对这个游戏产生了极大的兴趣。不过，现实与理想总是存在着差距，笔者在《帝国在线》测试版中的体验，也许可以证明这款游戏要走的路还有很长。

《帝国在线》相对于《侠客行》在游戏注册系统上做了较大改进，玩家无须再去网站上注册ID，只要在开始界面中点"注册"一项，就可以瞬间搞定。游戏中仍然提供了不同的职业和技能设定，玩家可以扮演光明法师、黑暗法师、武士、异人等等角色，每个角色都可以从"伐木、挖矿、捕鱼"三种谋生技能中选择一种，同时游戏还提供了5点额外属性值供玩家添加。有趣的是，《帝国在线》在进行职业的区分时，将性别也一并归了进去，所以若是玩家要扮演光明法师，那性别就一定是女的，而要扮演黑暗法师则性别就一定是男的。游戏的人物头像大部分是从《侠客行》中借鉴而来的，而且不能随意改变面部特征。

刚一进入游戏场景，那熟悉的气氛便迎面而来。《帝国在线》的游戏引擎几乎与《侠客行》没什么两样，除了建筑外观、人物形象和游戏界面改成了欧式或日式风格之外，人物行走、战斗、交易以及场景的切换方式，依然还是《侠客行》中的老套路，所以将《帝国在线》形容成《侠客行》的"中西混合版"再贴切不过了。另外，《侠客行》中笔者认为最成功的设置——挂机练功方式，在《帝国在线》中也有保留，它可以帮助玩家自动练功，而且可以转入后台工作，使玩家可以腾出时间去做别的事情，一举两得。不过在测试版中挂机练功时，经常会死机，不知是何缘故。

与《侠客行》一样，游戏提供了一个专门显示玩家当前网络状况的小灯，绿色表示连接通畅，黄色表示网络繁忙。但是很多时候，游戏中的人物只要一走动，小灯马上就变成黄色，而一停下马上又恢复绿色，几次三番之后笔者甚至开始怀疑自己的网络带宽到底有没有2M。网络繁忙自然会带来游戏的延迟，这是最令玩家苦恼的事情。《帝国在线》中的法师系魔法效果非常华丽，每每看到玩家施放大型魔法，笔者都赞叹不已，但是与此同时，魔法所导致的LAG也相当严重，只要同一画面上的某位玩家一放魔法，全屏的玩家都会被卡住而动弹不得。可气的是，同屏的NPC却不受LAG干扰，依然可以动作，结果每当画面恢复过来时，玩家就会很不幸地发现自己已经被NPC打死了。再加上游戏中NPC都是有仇必报的性格，而法师的能力又超强，全屏魔法威力无人能挡，只要法师站在人堆里来上几个全屏魔法，再配合系统LAG，那可真叫惨绝人寰了——同屏幕的玩家相信没有几个能够生还！想想日后还有开放国战……残念。



对新玩家来说，《帝国在线》与《侠客行》一样游戏难度非常高，初来乍到者还是老老实实去挖矿、捕鱼或砍树吧，如果敢对游戏中的动物起歪脑筋，大半讨不到好。不管你是法师、武士还是摔跤手，只要一动手，不是被羊撞死、马踢死、猪拱死，就是被猫啃死。而游戏中20级以内的玩家，都可以随意进出新手村的设定，也充分说明了这个游戏的难度。也许是学习了《暗黑破坏神》的设计，玩家在游戏中一旦被K死，身上就会掉钱和东西出来，玩家则被系统送回村庄或城里重生。不过高等级玩家掉点装备也就罢了，连初级玩家也会掉基础装备，这点实在不可取，可怜我1级的黑暗法师连劈柴的斧头也被羊撞掉了，这让我拿什么练级啊，我哭~~。幸亏好心的设计者，在每位新玩家身上都放了1000块钱，不然的话，笔者真的要以讨饭为生了。

令人欣慰的是，《帝国在线》中加入了PK开关的设置，不喜欢PK的玩家将有很高的人身安全保障。想PK的玩家，则必须先打开开关，而且要记住，开关一旦打开，除非你被人K死，否则是绝对关不掉的。这也就意味着，如果玩家想在城市里杀人，那么面对的将不再是普通的玩家，而是同样为了生存不得不PK下去的高手，想清楚自己的实力再开PK，这是我在《帝国在线》中学到的第一课。■

编辑点评：盘古软件在构思游戏时的创意和灵感，可以说是非常之多，其中有些内容的确值得推广。比如《侠客行》中自动练功的设定，就大受玩家们欢迎。而在《帝国在线》中，海战、贸易以及进化系统，也都是国内网游玩家们尚未尝试过的新玩法。虽然测试版中，还有一些不尽如人意的地方，但是相信不久的正式版，一定会有所改进。真心希望，盘古软件能够一路走好！

★★★ PLAYMARK

图像表现	■■■□	创意	■■■■
音乐音效	■■	故事性	■■■
操控	■■■□		

游戏名称：帝国在线

制作公司：盘古软件	国内发行：实达铭泰
发行版本：中文版 200/Win9X	游戏类型：网络角色扮演[OG.RPG]
3D加速卡：不支持	3D声效卡：不支持
单机游戏：不支持	控制：鼠标
出品日期：2002.1	官方网站：http://www.[illegible]

最低配置：P200/64MB、600MB硬盘、56KModem、800×600分辨率

推荐配置：——

优点 图象表现较以前大为提高，建筑风格较突出

缺点 网络延迟较严重，角色能力平衡性较差，有失公平

《不灭传说》(Lingering Tale)的基础构架[illegible]——龙与地下城[illegible]和大预城堡在[illegible]游戏中，[illegible]了欧洲中世纪，那个令人[illegible]的年代。[illegible]游戏的背景故事，完全基于[illegible]所创的网络奇幻文学《若星汉天空下》庞大的历史背景，史诗般的叙述方式和复杂完善的设定，展现了剑与魔法的时代。下面就让我们来领略《不灭传说》中那优美深邃的背景文化吧。

《不灭传说》之背景文化再探索

古老的历史就像那广袤的苍穹，无生无尽，传说中的英雄，就好似夜空中耀眼的星，光辉永照……在法尔王国的首都俄培拉德神学院藏书馆，收藏着一部长达1479卷的天地间最伟大的传奇——《若星汉战记》（民间称其为"十八骑士传"），译自古精灵语原诗，另有传闻说其中记录的是召唤强大神灵的古代咒语。这些咒语到今天已无从考证，就连诗中的一些种族英雄姓名，到现在也都成了一些拗口的音节。还有很多长诗中的语句，有着奇异独特的语法，但在漫长的口头传唱历史中相信它们大多为便于演唱被变的失去了本来面目。现在没有人知道最初的若星汉史诗是什么样子，但是这部伟大的诗篇，正如"若星汉"在古精灵语中的原意——"天空闪耀"那样，散发着亘古如一的无穷魅力。诗中记载的那场旷世战争，造就了若星汉大陆上无数耀眼的英雄，也造就了现在这块崭新的大陆、崭新的纪元。

诗中记载，自人类出现在若星汉大陆后不久，其他的种族 精灵、魔族、矮人族、亡灵族就陆续被发现。虽然人贵为万物之灵长，但却并不被这些异族所接受，战争不可避免。新大陆纪元前6853年，魔族建造了地下城并召唤亡灵守护。此后不久，亡灵巫师K•JOHN借魔王重生的短暂时机，毁去魔王身体，带领亡灵攻占了魔城路兹里亚。一部分魔族开始往地面上逃亡，并且入侵了精灵族部落，企图寻找合适的身体复活魔王。不久，地上魔族的新魔王诞生了，但是地下魔族却并不认可，从此魔族正式分裂成两部分，内战长达几百年。

前1396年，人类亚德古王朝建立。两百年后，魔族终于不再安居其所，驱使矮人军团越过夫斯河，向人类城市进攻。诗中记载，受魔军驱使的矮人军团在柯柯古城外尤米河边被击败，人类俘获了大批矮人作为奴隶。此后二年，为解决精灵族对人类土地的侵占，国王颁布法令，宣布人类可以自由捕捉和贩卖精灵，鼓励各城邦组织军队进攻精灵族。这就是"柯柯古法案"。法案调动了各城邦的力量为王国所用，精灵族开始被赶回夫斯河东侧。同时期，魔族内战持续升温，前1105年，地上魔族击败地下魔族，回归故里，与亡灵族达成和约共同统辖魔城坎图斯蒂。这座地下城市一度达到上千层，横跨数千里，面积是地上人类最大城市的300倍！

前1012年，人类在第一次"神圣土地东征"失败之后吸取教训，发起了第二次东征，建立东部城市金星。前962年，魔王卡奇云德开凿长达千里的信道，直通亚德古王朝首都平图培，被世人称为"魔神之眼"。诗中记载，魔族的企图曾被人类法师姜发现，但却没有人相信，甚至视其为疯子。只有无方骑士相信他的话，并开始暗暗准备。前955年，信道贯通，平图培城倾斜，几乎一半陷入地下，关键时刻法师姜以生命向天神献祗，感动平衡之神。在神示下，平图培城民急速抢修起福里斯神殿，镇住了信道出口，战争在出口处反复争夺了多年。随着无方骑士的寿命走到终点，魔军终于迎得了最后的胜利。天空变得黑暗，千万魔族和亡灵冲出地面，神殿被焚烧，平图培城完全沉入地下，成为魔族的堡垒，亚德古王朝覆灭。

平衡之神感到震怒，它将若星汉大陆一分为二，原来的夫斯河裂开成为海洋，把西部黑暗魔域和东部大漠金星城隔开，并立下神谕 除非人类重新在里可依姆出口修起神殿，否则若星汉大陆将永不复合。之后的一百年间，东西方几次跨海进攻都告失败。前701年，由英勇的里由奇斯率领的银月光华军，在精灵女王和矮人的帮助下，于暗夜平原大败魔军，可惜的是里由奇斯也不幸殉职。又一百年后，银月光华城和银月王朝相继建立，伟大的范•克德尔王在位期间，网罗了众多骁勇善战的骑士，其中最著名的有十八位，他们在克德尔的率领下，终将魔军击溃，并在里可依姆信道口死守。前299年，年老的克德尔发动了最后的决战，十八骑士除伤残的七位，其余全部战死沙场。战斗胜利，里可依姆出口被封闭，神殿矗起，魔城坎图斯蒂被永封地下。

若星汉的两块大陆在海啸山崩中合拢，大陆撞击在一起形成了新的山脉——夫斯山，并且造成了巨大的火山，滚热的岩浆喷向天空，黑暗中千万火痕坠下，激战中的人们停止了战斗，等待着最后的结局，是覆灭还是新纪元？

长诗到这里而止，没有人知道作者是谁。三百年后的今天，大陆已完全合拢，金星洲的人类跨越过山脉来到西部，发现战场上的一切几乎都被抹去，再难找到战士们的身影。传说他们在最后时刻被指引上了天堂，也有人说他们全部被火山熔岩所深埋。不论如何，若星汉大陆的新纪元开始了

诗中那些神奇的咒语，那庞大的地下宫殿中无数宝藏，银月光华骑士团十八骑士的神器在何方？如今都已成谜，而无数新的骑士团正在崛起，追寻那数千年前的足迹，镌录在若星汉史诗中的传奇。你可知，诗中那英雄身旁轻声歌唱的人是我？你可见，我即是天空中闪耀的千万星辰中一颗…… ■

编辑点评：

悠久的历史造就了一个又一个时代的辉煌，在那不断闪烁的星光下，在那漫长而残酷的战争硝烟里，一代又一代的人们谱写着若星汉大陆的历史乐章。神秘的大陆、神秘的历史以及神秘的咒语，都等待着你去发掘。在《不灭传说》的世界里，无论是人类、精灵还是魔族，都将背负上自己国家的命运，承载着族人的期望，拿起武器走进未知的纪元。当我看完《不灭传说》的整部背景小说之后，也忍不住拿来了游戏试玩版，融入那群奔跑于若星汉大陆上的冒险者的队伍里，思想早已飞跃了时间，穿梭于闪烁天空下的梦幻世界之中。我想，也许和我一起奔跑的这些人，都有着和我类似的激动心情吧。相信这款感情故事可以与西方奇幻巨著媲美的游戏，一定会创造出一个属于中国人的龙与地下城的

LINGERING TALE

首部出口海外的国产网络游戏，品质得到国际
LINGERING TALE
不灭传说
中国游戏业惊人的好消息
国产网络游戏《不灭传说》在开发中期，就被一欧洲著名游戏公司极其看好，并果断购买其海外发行权，这是国产网络游戏首次出口。在此，我们诚邀国内游戏用户对此游戏进行最后测试，使其更加完美，在国际市场冉冉生辉！
速度：技术得到根本突破，10万人同时在线，与单机版运行同样流畅
画面：再现欧洲中世纪绮丽风光，可与国际单机版游戏大作相媲美
内涵：丰富的文化底蕴，变化无穷并可随意组合的武器装备，正统的魔法系统，庞大的故事剧情以及贴心的旅行日记，将你带回剑与魔法的时代
环境：全面防止各类加速器、外挂修改器等，给你一个完全公平的世界
卓越数码科技有限公司
Altimate Digital Technology Ltd.
地址：广东省东莞市卓越数码科技大厦 电话：（0769）7793551 传真：（0769）7712967 联系人：张小姐
各地区代理加盟工作正在进行!!
Internet免费测试现已开始
免费下载地址：http://www.altimate.com
卓越数码科技有限公司
Altimate Digital Technology Ltd.
地址：广东省东莞市卓越数码科技大厦 电话：（0769）7793551 传真：（0769）7712967 联系人：张小姐

WAEI

石器时代1.0 2001年1月12日上市销售

石器时代2.0家族开拓史 2001年11月1日上市热卖中

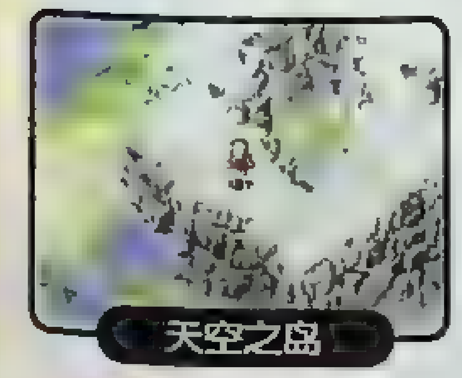
石器时代2.5 精灵王传说 2002年2月1日火热上市

石器时代3.0伊甸新大陆 华义研发团队努力开发中……

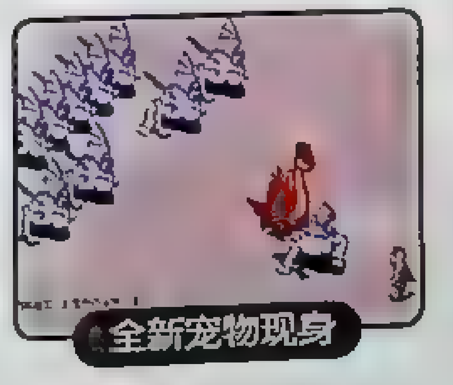
你还要玩旧的石器时代吗？
中国人自行开发是完全属于你的《石器时代》！

石器时代2.5
精灵王传说

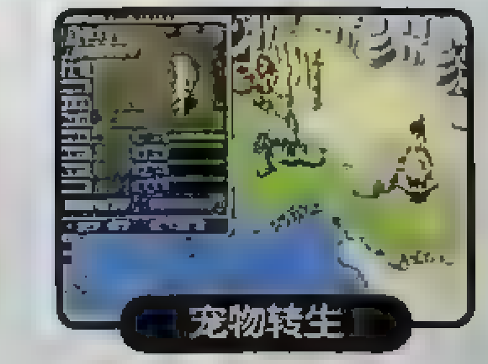
更多的惊奇、更多的魔法、更多的任务、更多的宠物、更多的地图，尽在石器时代2.5精灵王传说



●精灵的故乡-天空之岛
扑朔迷离的天空之岛是各种精灵的故乡，在这充满灵力的岛屿上，到底会有什么秘密呢？天空之岛欢迎您！

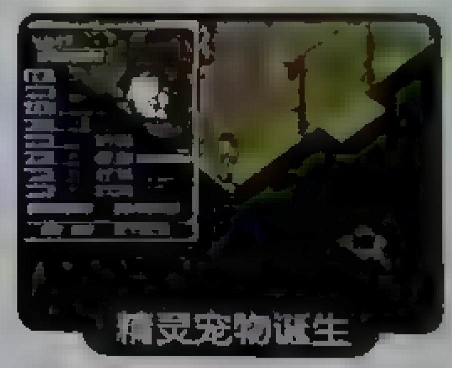


●全新宠物现身
传说中消失已久的宠物们，真的消声匿迹了吗？在精灵王神奇力量的召唤下，远古长眠于地下的宠物即将苏醒……



●心爱宠物转生的奥秘
人物可转生不稀奇，宠物也能转生，现在要让你的爱宠跟着你一同转生！快看看转生后谁的爱宠比较强？

●神奇魔法功能
全新开放的魔法功能将会对你有什么帮助呢？地水火风四系攻击魔法，快来试试威力！



●梦幻精灵宠物诞生
充斥于石器时代中的精灵们，藏身于道具及物品中，这一次，让您瞧一瞧他们到底拥有多强大的力量哨！

北京华义联合软件开发有限公司

智冠电子（北京）有限公司
网址 http://www.soft-world.com

ENIX CORPORATION 出品
网星艾尼克斯网络科技（北京）有限公司总代理
魔力宝贝
有好多朋友关心我 在游戏里我并不孤单
在魔力宝贝的世界里
朋友比一切都重要
·六十万注册会员
·数万人同时在线
·强调玩家间的互动性
·玩家至上的客户服务宗旨
查看好友名片
刺激的战斗
网友聚会的场面
镭风魔力宝贝主题显卡
限量发售2002套
在这里注册成为会员
www.joypark.com.cn
好评发售中！
建议零售价：人民币28元
24小时客户服务热线：（010）82685111
客服邮箱：service_cg@joypark.com.cn
北京晶合时代软件技术有限公司
晶合软件销售连锁组织
总经销

昱泉国际
www.isolg.com.cn
笑傲江湖网络版
笑傲天下
驰骋江湖
招贤纳士
总 经 销 商
上海美瑞数码技术有限公司
电话 传真 021 62402249
游戏世界
明基
BenQ
笑网官方站 http://www.isolg.com
http://games.sina.com.cn/

三国群英传
战火——象是大地的伤痕
鲜血——犹如天空的泪滴
生死只是开始，并不
热烈祝贺寰宇之星软件有限公司
风雷时代股份有限公司
弘煜科技事业股份有限公司
敬请期待
即将上市
网络三国牌
茱兒 JURE
还三国一份古典——中国传统水墨画风
给三国一个新意——新型策略益智牌
来自海洋的歌声
来自远古的呼唤
圣女之歌
HEROINE ANTHEM
寰宇之星软件有限公司
地 址：北京市海淀区万泉河路68号紫金大厦1401室
电 话：010-82650151 传 真：010-82650156
诚征代理
订购电话：82650148/51/52

荣誉勋章：联合袭击 中文版

文／苹果熟了

1998年7月24日，著名导演史蒂文·斯皮尔伯格（Steven Spielberg）执导的战争影片《拯救大兵瑞恩》（Saving Private Ryan）在美国公映，该片长达170分钟，由实力派巨星汤姆·汉克斯（Tom Hanks）担纲主演，片中对战争残酷性的描绘达到了前所未有的高度，彻底颠覆了传统战争影片的拍摄理念，美国电影协会将其定为"极度渲染战争暴力"片。公映之后，许多二战老兵对影片给予了极高评价，称它是"最真实反映二战的影片"，尤其是片中以26分钟的篇幅重现了昔日诺曼底登陆的壮观场面，给观众以强烈的震撼力。影片创造了惊人的票房，并一举在第七十一届奥斯卡（1999年）中获得包括最佳导演、最佳摄影在内的五项大奖。时至今日，Electronic Arts公司决定以这部电影为蓝本，用第一人称射击的形式来制作一部能够真正体现战争感觉的游戏。

紧张的街道巷战

攻占敌雷达站

此处值得特别提到的是游戏的制作团队——2015小组，该小组由一群志同道合的业余玩家组成，而非一般的科班出身，他们因为对游戏的狂热爱好而走到了一起。小组成立之初的目标是制作《原罪（Sin）》的资料片。2015小组被确定为制作团队以后，抱着一种必胜的信念，决心将游戏做成年度最佳的射击游戏。经过近1年的开发，EA已于日前推出了游戏的PC版本，而同步开发的Xbox和PS2版本也将于随后推出。让我们一起来看看这个万众瞩目的大作是否如同我们所期待的那样出类拔萃。

其实类似题材的作品早期在PS上曾经出现过，熟悉家用机的朋友应该还有印象，但这次的PC版本绝非简单的仿制品，而是彻头彻尾的全新制作。游戏采用同类型游戏最常使用的《雷神之锤Ⅲ（Quake Ⅲ）》引擎制作，相信借助该引擎强大的性能游戏的质量将得到绝对的保证。游戏的主角是美国国家对策中心属下第一特种兵营的麦克·鲍尔中尉，时间设定在二战末期的1942–1945年。根据当时的战略格局，中尉所属的部队先后投入了诺曼底登陆等等重大战役行动中，你所操控的勇士将南征北战，出没于从北非到欧洲的广袤疆场里，面对20个以上的艰巨任务，直至最后的胜利。

真实感是该游戏最突出的特色，这种感觉自始至终蕴绕于游戏的各个方面。游戏一开始，玩家所扮演的中尉在奥马哈海滩历经枪林弹雨，侥幸存活后，转战北非战场与"沙漠之狐"隆美尔手下的德军精锐部队抗衡，其后还得参与阿拉伯半岛地区的歼灭战，千辛万苦，方能与坚守于废墟一般的圣洛小镇上的法国抵抗运动成员会师，稍做休息后，你得巧妙地穿越数重德军把守的防线，占领军事要地——雷玛根大桥，随后又要在西线阿登地域（比利时东南部）成功挫败德军疯狂反扑的计划——对第二次世界大战那段历史熟悉的朋友对上述关卡决不会陌生。以上列举的这些都是当时著名的战役行动，而游戏将以它无比细腻逼真的制作把你带回到当年铁马金戈的岁月中去。打一个不太恰当的比喻，如果把我们多年来玩过的二战背景的游戏看作是通常意义上的故事片的话，那么《荣誉勋章：联合袭击》就是一部不折不扣的记录片。

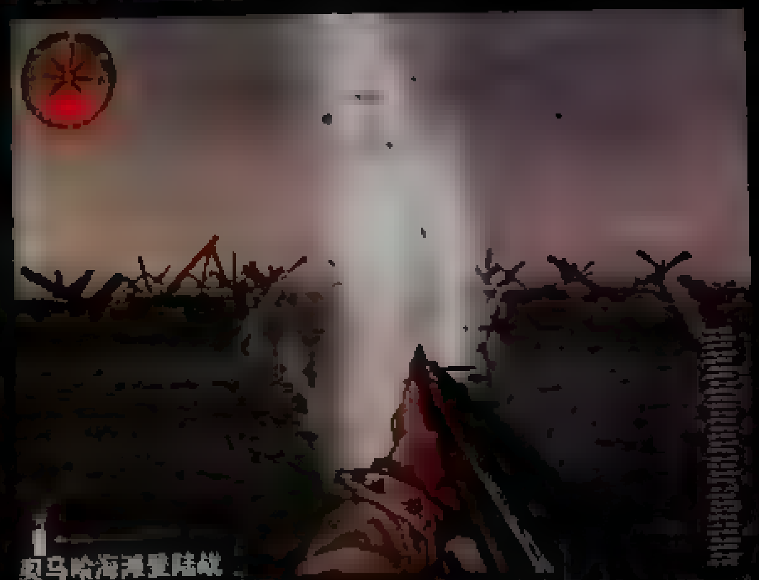
文章开篇提到的电影《拯救大兵瑞恩》中有两个最精彩的片断，其一：抢滩奥马哈；其二：从国小镇遭遇战。这两个经典的部分也被设计者原汁原味地移植到了游戏中。游戏时，你可以见到画面中，奥马哈滩头赫然出现。这个诺曼第登陆中最宽阔也是应战最惨烈的登陆区全长约十公里，整片滩头有约叁十公尺高的连绵悬崖俯瞰着上百公尺宽的开阔沙砾海滩，只有五处谷堑斜坡有路径可通崖顶。滩头西部靠近崖底的涨潮线上筑有约叁公尺高的防波堤。德军在水底与岸上埋设了许多反登陆障碍——水雷和地雷。崖上的火力阵地与碉堡间挖了许多壕沟以供德军隐蔽。此刻，天气恶劣，浪涛汹涌。登陆的美军无法按照原定计划到达各个登陆点，加上守滩德军凶猛的抵抗，一时间美军队伍大乱，各单位混杂在一起，枪声、炮声、叫喊声、哭喊声不绝于耳，映入你眼帘的是火光、浓烟、子弹掠过的闪光痕迹、战士满面的鲜血，即使是最冷漠的人也会在此时深刻感受到战争的可怕和残酷。

与一般的第一人称射击游戏相似，《荣誉勋章：联合袭击》有着简单灵活的操作，很容易上手。麦克·鲍尔中尉将使用多达21种以上的史上真实武器，其中包括：寇特.45手枪、勃朗宁步枪、汤姆逊冲锋枪、春田.30口径狙击步枪、M1半自动步枪、MP40冲锋枪、Panzerschreck"坦克杀手"反坦克火箭筒、手榴弹（分木柄和蛋形两种）以及粘贴式炸弹。你将可以使用诸如M4雪曼式装甲车和M3型半履带式卡车等等交通工具，遭遇到Fw190战机、虎Ⅰ型重型坦克、登陆艇等等海陆空各个方面18种以上的机械化军事装备。你所要对付的是包括德国国防军、宪兵、盖世太保、非洲军团、党卫军、装甲兵以至蛙人等等22种不同类型、不同作战方式的敌人。

在游戏中，[illegible]

真实。战斗中，射击在敌人身体上的部位有着详尽的分区：头、胸、腹、左右手臂、左右腿部，不同部位对敌人的损伤程度差异很大，"哪些部位可以一枪毙命？"大家应该都清楚哦。使用不同的武器，有着不同的杀伤力，其中的差异也很容易看得出。设计人员还精确地制作出了各种武器使用时的身体感觉，比如不同程度的后座力，连扛着火箭筒与拿着小手枪跑动时的快慢和颤动情况也得到了逼真的表现。天气和时间对游戏有着不容小视的影响，比如雾气蒸腾的环境让你的视线可能不足20米，很容易和迎面而来的敌人正面遭遇。游戏中还设计了伪装成敌军的情况，让你有机会穿上德军制服混进敌人的巢穴中去。而前面我们已经提及的场景设计也处处体现了写实和互动的方面，比如：场景中可以破坏的器皿和家具都可以成为你发泄的对象；敌人炮击过的地面可能会出现斗大的弹坑，而你正好可以藏身于其中打击远处碉堡中的德军机枪手。

游戏公司在整个制作过程中可谓是不计血本，全力投入。为了保证作品在军事意义上的严谨性，曾经在电影《拯救大兵瑞恩》中担任军事顾问的戴利·戴尔上校在开发过程中干上了同样的工作，这位前海军陆战队资深军官以其丰富的经验保证了游戏不会出现有关军事的漏洞和笑话。他们聘请了著名音乐家Michael Giacchino为游戏谱写了全套的管弦配乐，并动用了享誉全球的西雅图交响乐团录制最具震撼的游戏配乐，如此努力得到的效果我想不用多做描述了。至于游戏的音效，可以说是笔者迄今为止所听到的最逼真的战场声效，他们请来了声名赫赫的EALA音效小组包办了所有音效制作，得到了不亚于电影《拯救大兵瑞恩》中的音效效果。单单听那为Panzerschreck"坦克杀手"反坦克火箭筒上弹药时榴弹与枪筒内壁的刮擦声，就让我目瞪口呆了，只可惜游戏业界没有一个"奥斯卡"，否则……



奥马哈海滩登陆战

以上我们提到的是游戏的单机任务版，下面我们要介绍的是游戏的另一部分——联机版。整个联机游戏包括11张巨大的联网地图，4种游戏模式（含自由混战、团队作战、任务战役等等）。玩家还可以为自己选择德军和盟军方面的23种不同人物形象，这好像是目前同类型游戏中选择可能最多的一个。游戏内置了Gamespy网站的联机平台，你可以方便地在该网站上寻找全球的合适和快速的服务器参与游戏。在同一场游戏中，最多可以容纳32人同时对战，而这样诱人的联机游戏是完全免费的、不用额外付出服务费。联机游戏和大家熟悉的CS十分相似，常常玩CS的玩家几乎不用学习就可以熟练地游戏，但是其中的改进个人

坦克杀手

甚至是难以察觉，这一点与前不久发行的《重返德军总部》形成了鲜明的对比。

纵观整个游戏，设计者把战争中那种残酷混乱和不知所措的气氛营造得相当出色，这是其他同类游戏所不能比拟的。游戏中也有不少值得指出的毛病和瑕疵。比如游戏对电脑配置要求比较高，这几乎是所有使用Quake Ⅲ引擎游戏的通病。如果你的电脑比较"老迈"，游戏玩起来不够顺畅，你可以通过在设置选项中关闭其中的一些效果来获取满意的游戏速度。游戏中玩家面对敌人扔过来的手雷，无法快速拾起来反击对方，而诸

机枪工事

如此类的细节在同类游戏中我们早已见识过。游戏中出现的NPC（战友）无法听从你的指挥，你平时经常会看到他们冒然行动，而在面对敌人强大火力的时候却显得畏缩不前，这与经典的《彩虹六号》相去甚远。另外，NPC的生命值相对主角高出许多，这样的设计似乎略显失真，但也许是制作者考虑到玩家无法亲自命令他们行动的原因吧。

游戏中，当你完成了不同的任务后，电脑会自动对你战后的生命值、歼敌的数量、击中敌人的部位、完成任务所用时间、目标任务的完成情况等等诸多数值进行统计，根据这些表现来判定你能够获得的奖励，最终颁发给你"服役勋章"、"银星奖章"乃至美国军人最高荣誉的象征——"荣誉勋章"的权利，你应该知道游戏名称的真实含义了吧？■

图像表现	■■■■■	创意	■■■■■
音乐音效	■■■■■	动感	■■■■□
操控	■■■■□		

游戏名称：Medal of Honor: Allied Assault

出品公司：2150	3D声效卡：DS3D
国内发行：电子艺界	多人游戏：支持
发行版本：英文版2CD（WinALL）	控制方式：键盘+鼠标
游戏类型：动作（ACT）	出品日期：2002.1
3D加速卡：OpenGL	官方网站：mohaa.ea.com

最低配置：PII450/128MB、16MB显存、2G硬盘
推荐配置：PIII700/128MB、32MB显存
优点：战争场面的真实再现
缺点：游戏战术、动作、效果设计方面的缺陷

創世紀戰 3 THE WAR OF GENESIS III

气势磅礴的西风史诗
凄婉动人的爱恨传奇

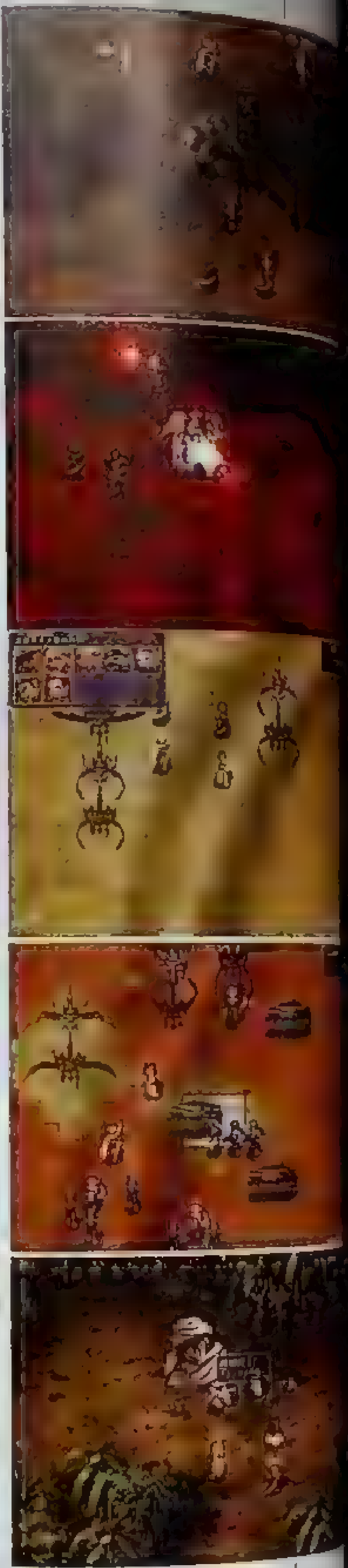
作为国内首款大获成功的韩国游戏，《西风狂诗曲》让众多玩家第一次领略了韩制游戏的不俗魅力。也正因此，当"西风"原班制作人员耗时两年完成的《西风狂诗曲正传创世纪战Ⅲ》于2001年12月推出时，迅速引起了中国玩家的热切关注。也许是只知《西风狂诗曲》，而未闻《创世纪战》之名的关系，因此游戏一上市，很多玩家都误将《创世纪战Ⅲ》认作了"西风"的最新一代，这真是反客为主的大误解，因为其实"西风"系列只是《创世纪战》的一个外传作品，而两者的背景故事也相差50多年。

《创世纪战Ⅲ》中以三个故事大章来贯穿游戏，玩家将扮演月影西落刃佣兵团首领萨尔拉丁、潘德雷肯国王勃文特大公或凯西勒帝国空军少尉克里斯丁昂三位游戏主角，通过看似毫不相干，但却相互联系、影响的三个单独篇章，最终了解完整的剧情。

游戏采用的是《创世纪战》系列的关卡＋回合制战斗，也就是我们熟悉的战棋。玩家必须通过不断地完成现有关卡任务来激活其他关卡。三条主线在游戏中可以随时切换，因此当你在某一条剧情主线上被卡死时，尽可以切换到其他的主线上去完成其他任务。只有当三条任务主线都全部完成之后，才会激活隐藏篇章，让你得以领略《创世纪战Ⅲ》的最终结局。

SOFTMAX一向以真实细腻的感情刻画而让游戏增色，每玩一次SOFTMAX的游戏，都仿佛是在看一本精彩的爱情小说。也许是悲剧更能让人感动，也许现实生活就是如游戏般充满变数，因此在完成《创世纪战Ⅲ》的四个游戏篇章之后，你可能会发现自己再也不想去谈起这个游戏了，不是因为不好玩，而是因为故事太过悲惨，太过感伤，太让人心灰意冷。虽然和其他S·RPG一样拥有众多的分支剧情，但最后结局只有一个，而这唯一结局将比那些多重游戏结局更加让人难忘。

继承了SOFTMAX最擅长的日式精致画风和全程配音，加上CG演绎的特殊事件插入，《创世纪战Ⅲ》相比之前的《西风狂诗曲》更加华丽悦目。因为有了丰富的转职系统，搭乘飞龙战斗的设计，以及可以雇佣[illegible]的[illegible]，《创世纪战Ⅲ》虽然使用的是略[illegible]的[illegible]回合模式，但仍然新意十足。因为承袭了《创世纪战》系列原作的风格，因此本作中游戏关卡数量之巨，难度之高，让人咋舌。并且游戏还不支持呼出修改，令狂热们徒呼奈何，因此上市至今已近两月，尚未通关的玩家仍大有人在。可以说，《创世纪战Ⅲ》的难度已经超过了不久前发售的以高难度闻名的的《幽城幻剑录》，堪称2001年最高难度之游戏。不过为了看完精彩的剧情，努力通关也是值得的。



如果只是难度偏高，倒还能忍受，但SOFTMAX作为韩国游戏大厂，允许游戏带上如此之多的BUG上市，却实在有些匪夷所思。这些BUG异常讨厌，不仅经常莫名黑屏死机跳回桌面，而且还会偷钱，由于游戏的交易系统存在运算错误，因此玩家在购买物品时，经常会发生被电脑重复扣钱的情况。虽然SOFTMAX已经及时发布了最新的补丁进行修正，但却又带来了另外一个问题，那就是动听的CD音乐在补丁升级过后会被屏蔽，真让人哭笑不得。但愿简体中文版在国内正式发售的时候能够修正这些问题。

《创世纪战Ⅲ》虽然存在难度过高，关卡太多，并且时有BUG烦心等等问题，但由于其拥有气势宏大的世界设定，曲折动人的剧情故事，新颖强大的转职搭乘系统和华丽精致的声光效果，因此对于喜欢战棋的玩家仍然有着巨大的吸引力。当然，我们也可以从这部作品中一窥原先未能知晓的"西风狂诗曲正传"系列的故事本源。■

PLAYMARK ★★★★

图像表现 ■■■■　创意 ■■■□
音乐音效 ■■■■　拟真度 ■■■■□
操控 ■■■□

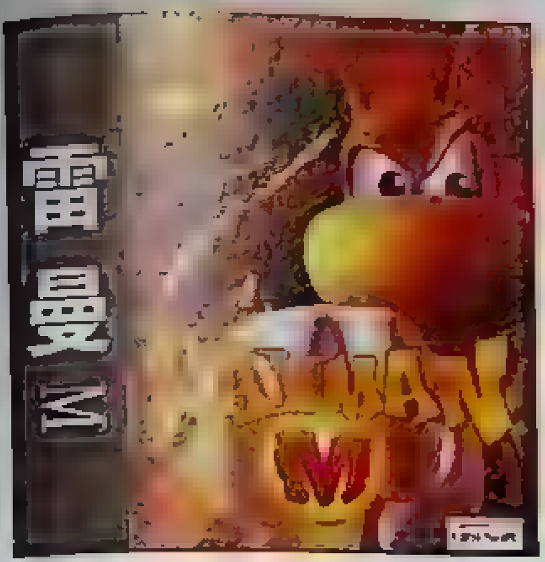
游戏名称：西风狂诗曲正传创世纪战III

出品公司：SOFTMAX
国内发行：育碧软件
发行版本：中文版3CD/Win9X,WinXP
游戏类型：回合策略[SLG]
3D加速卡：不支持

3D声效卡：不支持
多人游戏：不支持
控制方式：键盘 鼠标
出品日期：2001 11（中文版）
官方网站：www.softmax.co.kr

最低配置 PII300/64MB、8MB显存、4速光驱、500MB硬盘
推荐配置 PIII500/128MB、16MB显存
优点 游戏剧本堪称一流，异常精美的画面让人叹服。
缺点 整体难度偏高。

雷曼M



PLAYMARK ★★★★

图像表现 ■■■□　创意 ■■■
音乐音效 ■■■　动感 ■■■■
操控 ■■■□

游戏名称：Rayman M

出品公司：UbiSoft
国内发行：育碧软件
发行版本：英文版2CD/WinALL
游戏类型：动作[ACT]
3D加速卡：D3D

3D声效卡：DS3D
多人游戏：不支持
控制方式：键盘 鼠标 摇杆
出品日期：2000 11
官方网站：www.ubisoft.com

最低配置 PII400/128MB 16MB显存 1.2G硬盘
推荐配置 PIII500/128MB 32MB显存
优点 秉承系列的一贯特色，成功的网络化与原
缺点 缺乏创意的游戏细节内容

提到雷曼，很多人最容易想到的就是来自法国的UBI Soft公司，尽管雷曼并不是UBI唯一的产品，但那形象奇异，却非常可爱的造型却让万千中国玩家久久难忘。随着电脑科技的进步，传统的2D平面成像技术逐渐被3D构图所替代，从《雷曼2》开始，雷曼变成了3D造型。2001年末，UBI宣布推出"雷曼"系列的最新一作《雷曼M》。

作为系列的最新一作，《雷曼M》采用了二代的游戏引擎开发制作，但相比二代苗条的身段，《雷曼M》则显得有些过分肥胖，不仅使用了双CD，而且在游戏安装中如果选择完全安装，竟然需要1.2G的硬盘空间，这样的要求还是有些偏高了。考虑到现今多人游戏对战的流行，《雷曼M》特别加入了多人对战系统，同时游戏中可供玩家选择的游戏人物也增加到了5位，另外还有3位隐藏人物。由于本作中最重要的是游戏的连线对战部分，因此"雷曼"系列中传统的过关模式被"赛跑"和"射击"两种游戏方式所取代。

在赛跑模式中，雷曼必须利用沿路上出现的分支路线、捷径、弹板、滑道，甚至陷井去加快自己的速度，同时尽可能地减慢对手的前进速度而获得胜利，而在射击模式中，雷曼则必须在限定的时间内取得对战地图上最多的光球为胜，由于3D地形的构造，因此争夺光球的过程中，玩家和对手之间将利用手中的武器互相射击，并以此减慢对手的速度，提高自己获胜的机率。

《雷曼M》中金钱是推动游戏发展的唯一条件，而获得金钱的方法就是不断地挑战电脑对手，游戏中共有12个星球可供雷曼作为比赛之用，游戏一开始，玩家能够选择的只有3个星球，其他的星球只有当玩家赚到了足够的金钱后才会开放。

相对于"雷曼"系列的其他作品，《雷曼M》更象是一款专为网络连线对战而制作的特别版，目前还陆续推出了PC、PS2、XBOX版本，但这些同样都是偏重于多人游戏而设计的。请那些喜爱CS或Q3的玩家暂时忘记血腥的杀戮，体验相对和平的对抗吧。■

由于天然的限制，电脑上很少有格斗类游戏出现，即使出现的作品大多也水平低下，鲜有成功者。也正因此，想在电脑上体验格斗游戏的精彩与快乐，我们只能通过游戏机模拟器实现。幸好世界的发展并非一成不变，由于家用电脑性能的不断提高，用户数量的迅猛增长，及传统游戏机产业内竞争的加剧，多机种开发也就成为了游戏开发厂商们新的战略，而《罪恶克星X》也就是在如此的背景下从DC移植到了PC上。

日本著名游戏厂商Sammy开发的超人气格斗游戏"罪恶克星"系列一直以来都是街机游戏中的热门，虽然地位不及SNK的"拳皇"系列，但由于极其华丽的战斗画面和简易的操作，被人称为最漂亮的2D格斗游戏。2000年，Sammy利用NAOMI基板开发出最新一作《罪恶克星X》，游戏上市后，横扫街机和DC游戏市场，2001年更是向WSC、PS2、PC、GBA同时进行移植。继承了DC版中的全部设定，《罪恶克星X》PC版人物造型上相当有特色，有狂战士、中国娃娃、年轻学者等多样类型，并能使用钢刀、船锚、镰刀等怪异武器，施展出各种华丽的攻击招式，配合极其养眼的背景绘图，堪称最漂亮的平面格斗游戏。《罪恶克星X》提供了多种游戏模式，分为过关模式、双人对战、生存模式、练习模式、录像模式，在"对战模式"中，玩家可选用14名角色，达成特定条件可另外选用2名隐藏人物。"练习模式"除了可无限制练习格斗招式，还能自由设定练习状态、开发新招式。"生存模式"颇有新意，玩家要在无法完全补满体力的状态下，挑战无数对手，累积经验值，而对手的等级也会因玩家经验值提升而自动调整，当玩家升等到特定等级时，还将有特殊战斗事件发生。在"录像模式"中，玩家最多可记录15场战斗画面，录下自己最为自豪的战斗过程，并可以将录象档案发送给朋友观赏。本作中提供了非常多样化的游戏模式，但不知道出于何种考虑，在街机、DC、WSC、PS2，甚至GBA中都有的网络通信模式竟然在PC版中被取消了，更夸张的是在游戏公司的官方主页上竟然也找不到有关PC版的任何介绍。尽管现今拥有电脑游戏手柄的玩家已经越来越多，但大部分的玩家仍然是用键盘来玩格斗游戏，《罪恶克星X》提供了键盘控制支持，但键盘控制的键位更改后却无法保存记录，再进游戏就会全部消失，加之游戏中默认的键位设定非常别扭，难以控制，因此要想畅快地进行游戏，还是建议大家购买游戏手柄来玩为佳。

《罪恶克星X》作为2001年最华丽，最多连续技，最容易上手的平面格斗游戏，虽然移植到了PC上之后，取消了连线对战模式，并且在键盘控制中存在问题，整体游戏效果略逊于同名的游戏机版本，但如果你喜欢格斗游戏，想在电脑上一试身手，那么作为迄今为止PC上最好的平面格斗游戏，《罪恶克星X》绝对是你不可错过的选择。■

（文／善良的大灰狼）

PLAYMARK ★★★★

图像表现 ■■■■■　创意 ■■■
音乐音效 ■■■　动感 ■■■■
操控 ■■■■

游戏名称：Guilty Gear X

出品公司：Sammy
国内发行：未定
发行版本：英文版1CD/WinALL
游戏类型：动作[ACT]
3D加速卡：不支持

3D声效卡：不支持
多人游戏：不支持
控制方式：键盘 摇杆
出品日期：2001 12
官方网站：www.guiltygearx.com

最低配置 PII300/64MB 8MB显存、400MB硬盘
推荐配置 PIII500/128MB 32MB显存 560MB硬盘
优点 完全移植的最佳画面，最易上手特性
缺点 游戏控制的缺陷，连线功能的缺憾

罪恶克星X

时空英豪 OUTCAST

传统的冒险游戏通常以丰富的剧情、夸丽的画风和挑战性的谜题作为游戏的主体，可在动作冒险游戏推出之后，以往的游戏特色逐渐为更多的动作成份所取代，有时人们真的很难区分动作与冒险类作品。1999年，一款名为《时空英豪》（Outcast）的作品在当年的E3大展上引起了人们的关注，因为该作品似乎在传统冒险与动作成份之间找到了一个最佳的平衡点。时至今日，虽然作品的外在表现力已经不足挂齿，但其中诸多游戏成份的成功结合至今仍有可借鉴之处。

通过游戏开始动画中角色之间的对话，可以了解到整个事件的大体背景：身为人类的主角卡特·斯雷德（Cutter Slade）乘飞船来到这个异星世界，意图寻找丢失在这里的探测器碎片，但不幸地卷入到这个星球的种族争端中，他必须要帮助当地的Talan种族推翻Fae Rhan的暴力统治，同时完成最初的使命重返地球。

基于故事主线，玩家在游戏当中需要仔细地探索场景，与诸多NPC交谈，了解事件的前因后果，同时还有些关键的机关需要解开。

除了主线情节，游戏中还有数条支线情节可供完成，完成的话可以获得额外的报酬，包括钱或物品。比如在第一个场景Shamazaar这里有4座庙宇，主线发展要求玩家找到4个神石（Essence Stones）放到庙宇祭坛上，最终在中央庙宇拿到第一块电脑芯片（Mon），中间需要借助一种叫做Twon-ha的坐骑的帮助。玩家除了用钱直接购买Twon-ha，也可以通过帮助村民消灭狼群来廉价获得Twon-ha。类似的支线剧情还有很多。

当《时空英豪》被定义为动作冒险类游戏开始，就注定了游戏的动作成分必不可缺。玩家操控的角色可以跑、跳、匍匐、游泳、攀爬，在整个世界中展示矫健的英姿——当然，能否矫健就得看玩家操控能力如何啦。

《时空英豪》采用键盘与鼠标结合的操控方式。根据游戏的动作特性，玩家可以在游戏开始前根据自己的习惯重新设置键位。鼠标的功能在这里要说明一下，游戏中跳跃动作默认是由鼠标左键完成——千万不要设置为鼠标右键，因为在游戏里，鼠标还担负着瞄准和射击的作用。《时空英豪》具有独特的射击方式，你需要先点击右键出现武器弹道（屏幕中出现红色的点），然后点击左键射击。游戏中鼠标的功能极为强大，仅左键便担任了跳跃、射击以及对话激活三个主要功能，这在一般同类游戏里几乎没有。另外，如果角色进入水中搜索物品或躲避搜捕，鼠标左键还担负着下潜的功能，右键则是上浮。相信在游戏初期，你需要更长的时间来适应这样的操作方式。

其他较常用的快捷键还有（I）代表道具栏，（B）代表物品袋，（M）可以显示出地图（地图的作用可是相当大的）等。另外，游戏中的F1键可以呼出控制方式菜单，这可以方便在记不住某个快捷键时察看一下。还有F2是存档键，说到《时空英豪》的存档，游戏中的系统菜单中并没有存储选项，你需要使用物品袋中的"SAV宝石"以此打开存档菜单。当然，按F2的作用也是一样的。

前面提到了游戏的动作要素，也提到了射击的操作方式，但也许大家对游戏的战斗方式还不太了解。事实上，《时空英豪》在某种程度上也可以算作射击游戏。在广阔的三维世界里，一切都是即时发生的，包括战斗。无论是野生动物，还是危险的士兵，都有着自己的行动方式，利用这一特点，加上主角灵活的身手，就可以较为从容地消灭敌人，扫清前进道路上的障碍。

游戏提供给玩家共6种武器，包括了普通手枪、狙击枪、轻机枪、爆破弹发射器、大威力炸弹发射器和火焰喷射器，可以说轻、重、大范围杀伤武器一应俱全，大大地丰富了游戏的战斗要素。玩家也可选用谨慎的作战方式，面对狡猾的敌人，你可以根据地形，利用匍匐功能潜伏到最佳作战位置。建议大家不妨在游戏中更多地使用这种战术，也许可以使你的旅程变得更轻松一点。

对于武器和装备，游戏中有许多有趣的设计。你需要在城镇的铁匠铺里锻造武器所需的弹药，而原料就是在地图中发现的各种晶体，这也使得搜集物品变得有趣起来。当然辅助道具也是必不可少的，除了用来解谜的圣石、蛇胆、水果、木笛，疗伤的补血包，还有诸如可以用作隐身、克隆或瞬间移动的物品，通过这些东西，玩家可以实现兵不刃血、吸引火力与快捷的往来，一下子就使得游戏变得更富趣味而更可玩。这些物品也需要玩家在地图上搜索才能找到。

这是个异星的世界，充满着与地球上截然不同的花草虫兽，有些体型庞大但性情温顺，有些躲在阴暗的角落，在你不注意的瞬间射出致命的毒汁。除此之外，在《时空英豪》所构筑的这个外星球上，6种不同的世界风格构成了整个绚丽的游戏场景。从一开始白雪覆盖的叛军基地Ranzaar，到第二个花草葱绿、神庙耸立的Shamazaar，以后还有充满沼泽湖泊的Okasankaar，遍布森林的Okaar，沙漠与山峦的世界Motazaar，以及星球中最大的城市Talanzaar。在战斗之余欣赏风景也是不错的放松方法。

游戏的配乐也相当不凡，电影配乐作曲家Lennie Moore与非常著名的莫斯科交响乐团共同完成了游戏中长达1个多小时的配乐，所以很多时候，美妙的音乐几乎令人忘却了肩负的重担，但有的时候，激昂的音乐也令人更加紧张，不敢对面前的危险有丝毫松懈。

总体来说，《时空英豪》虽然年事已高，但在某些创意方面还有其独到之处，以往未曾体验过的玩家，大可此时享受一次冒险游戏的回归旅行。■

（文/Thunder）

图像表现 ■■■　创意 ■■■■
音乐音效 ■■■■　故事性 ■■■
操控 ■■■

游戏名称 Outcast
出品公司 Appeal
国内发行 极动工厂
发行版本 200 Win9X
游戏类型 动作冒险（AC AD）
3D加速卡 不支持
3D声效卡 EAX
多人游戏 不支持
控制方式 鼠标+键盘 摇杆
出品日期 1999.07
官方网站 www.appeal.be
最低配置 P200MMX/32MB 4M显存 600MB硬盘
推荐配置 PII 300/64MB、16M显存、700MB硬盘
优点 传统冒险与动作射击表现的出色结合
缺点 古老作品的表现力已显老迈

大話食神

【之RPG特别限定版】

连载之二

文/鹏儿

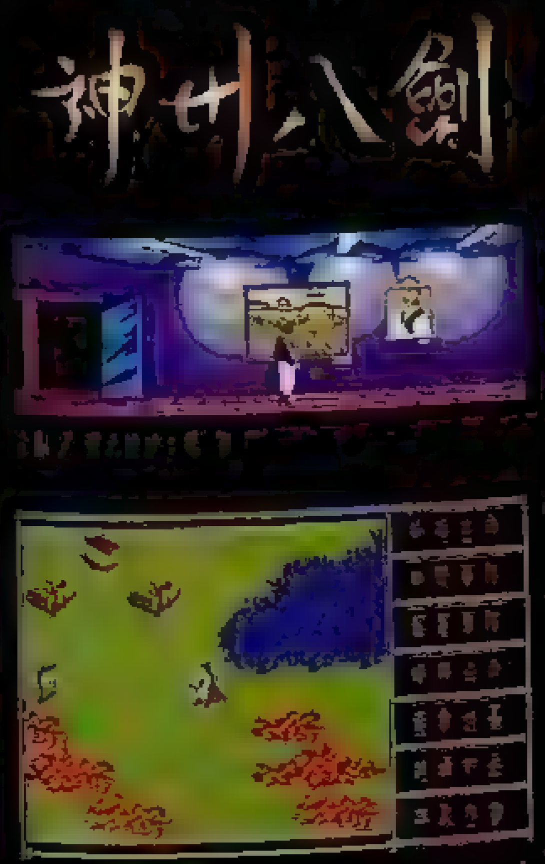
各位……品尝过上期……之后，诸位……了解了中文阿皮儿的开……接下来呢，我们将研究……游戏最重要的部分——故事情节。用我们研究SEN的话来说呢，……故事情节呢，就好比是大……白米饭。

白米饭 故事情节

1970年，美国旧金山的一家名叫TSR的小公司，发明了一种叫做"龙与地下城"的纸上角色扮演游戏，这种有点类似于玩扑克牌的游戏是将人们聚集在一张桌子旁，听游戏主持人叙述一个充满了冒险、战斗和邪恶敌人的故事。每位玩家可控制一个人物，用掷色子的方式进行游戏。这就是今天RPG的鼻祖——纸上RPG。

从RPG诞生的历史中我们看出，对于一个RPG来说，可以没有火爆十足的开场动画、精美无比的游戏画面、悦耳动听的背景音乐，但一个完整的剧本却是万不可少的。这也是我把故事情节比做"白米饭"的原因：我们可以不要什么开胃菜，不要什么咖喱牛排，但白米饭是不能不要的，否则拿什么来填饱我们饥饿的肚子呢？

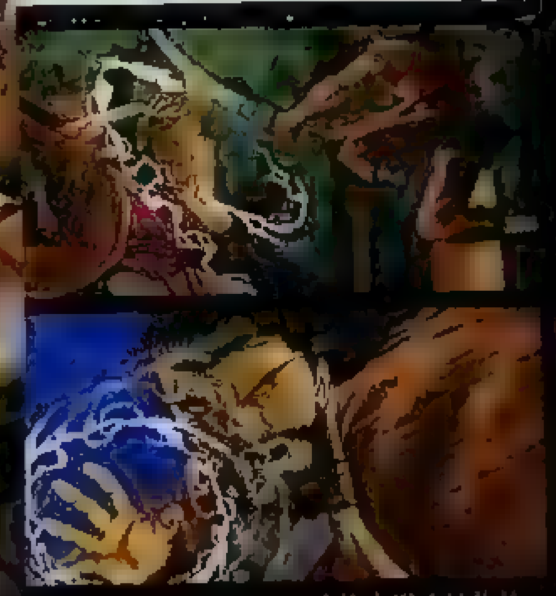
让我们回头来看看中文角色扮演游戏（C-RPG）在这方面所走过的每一步吧。1990年软体世界出品的《神州八剑》是第一部C-RPG。它的故事情节是：一个少年在参观艺术展览时，被吸入了一幅古代仕女图，来到神秘莫测的古老世界。在画中女子的帮助下，少年找到了一把威力巨大的宝剑并将企图毁灭世界的大魔头消灭了。剧本可以说是相当简单，但在今天的C-RPG的剧本中，我们仍能看到它留下的痕迹：一个少年（肯定是男生）无意中卷入一场阴谋（或来到一个神秘之地），在一个（或数个）PLMM的帮助下，击败了幕后的主使者（即终极大BOSS），粉碎了阴谋。毫无疑问，从《神州八剑》开始，C-RPG的故事情节就出现了这样一个基本的框架。这个无意中定下的框架在此后相当长一段时间内几乎没有改变过。



《神州八剑》的剧情结构现在仍在发挥影响

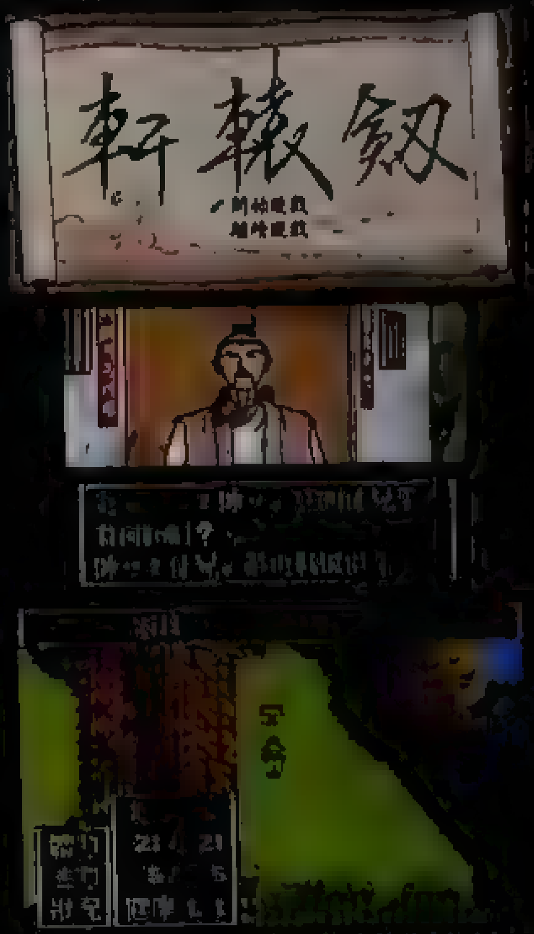
此外，还有一个很有意思的现象，在1994年以前，C-RPG的剧作者们似乎还未意识到武侠小说的剧本价值，因此那时游戏剧本基本上都是原创。值得肯定的是，他们的原创剧本很好的吸纳了中国传统民族文化。1993年，刚成立不久的大宇推出的日后大红大紫的C-RPG经典系列《轩辕剑》第一部，就是一个明显的例子。它将先秦时期的墨家人物同中国远古神话传说结合起来，取得了不错的效果。

这个时期的C-RPG剧情还有一个特点，就是结局基本上都是以一拖N的大团圆收场，玩家在为主人公的历经艰辛终成正果感到欢喜的同时，却总觉得缺少了点什么。1994年，智冠的《倚天屠龙记》成为C-RPG发展史上的一个重要分水岭——主要是指在剧情方面：第一，它首开C-RPG直接取材武侠小说的先河。其次，它是第一款采用CD-ROM作为载体的C-RPG，故事容量相应的扩展了许多，为制作者安排剧情的发展提供了更多的空间。最为重要的是，这部游戏一改以往C-RPG坚持的"浪漫主义喜剧风格"，在结尾处让女主角的香销玉殒，这标志着C-RPG开始进入一个"悲情主义"时代。一年之后，《轩辕剑外传枫之舞》制作完成，这是大宇在推出《仙剑奇侠传》之前最为成功的一部C-RPG。游戏剧本中，人物之间的情感关系开始被大大的突出了，在结尾设计了女主角死而复生的情节，使玩家充分感受到主人公大悲大喜的心情，深深的融入了角色之中。从此，大宇成为悲剧RPG的坚定执行者。

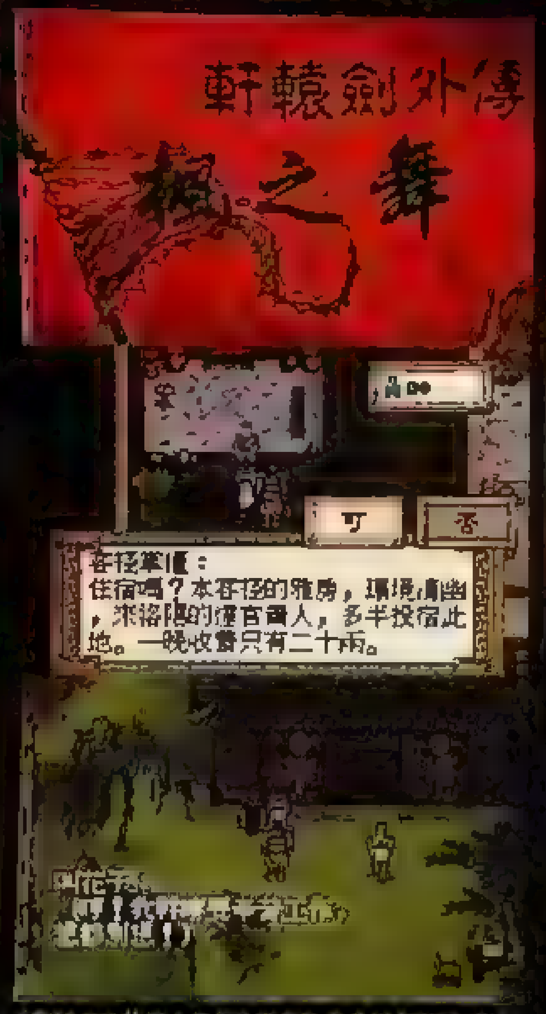


《笑傲江湖》是早期的武侠小说改编作品

同年秋，永远的"仙剑"横空出世，成为了C-RPG甚至整个中文PC GAME界一个前所未有的神话。制作者敏锐的觉察到人物情感关系发展在RPG中的重要性，他们在剧本中大胆的突出感情戏的成分，使得故事充满悲欢离合、牵肠断魂的情节，在情感的激流中掀起一个又一个的高潮。玩家已在不知不觉中完完全全的溶入了游戏之中——这恐怕也是RPG所要追求的最高境界了。我们最不能忘怀的，可能就是游戏结束时的这样一组画面：漫天大雪，月如伫立树下，带着企盼的眼神眺望着远方。在这里，游戏将中国传统爱情故事的那种凄美动人、催人泪下的感伤



"轩辕剑"系列……



《轩辕剑外传枫之舞》已经开始有剧情的渗透了

情绪展现得淋漓尽致，整个剧情在这里也发展到了最高潮。游戏是结束了，但玩家的思绪却仍未从起伏跌宕的爱情传奇中摆脱出来。记得1997年，四通利方的游戏论坛上玩家讨论得最多的问题就是："月如到底死了没有？灵儿呢？"此时，玩家关心的已经不再是游戏的本身，而是从剧情中延伸出来的人物关系的发展和各自命运的最后归宿。

"仙剑"之所以能取得如此辉煌的成就，同当时整个C-RPG的大环境是分不开的。在1994~1995年，台湾的武侠RPG被认为已经走到绝路，在"仙剑"问世一年前，台湾的游戏制作小组非常多，武侠游戏铺天盖地。但除了个别作品（如智冠的《笑傲江湖》和大宇的《轩辕剑》）取得了不错的成绩之外，其他基本上都是粗制滥造，剧情完全照搬传统武侠小说，完全不注重人物情感和性格描写，一味打打杀杀。仙剑之父姚壮宪后来就曾经回忆道，他当时觉得市面上那些所谓的武侠RPG没有一套能让人满意的，没有一套非常喜欢的。所以就决心走一条全新的制作路线。今天看来，这条路线算是走对了。

《仙剑奇侠传》所缔造的C-RPG发展史上的奇迹，使其成为一座对于后来人而言完全难以逾越的丰碑，有人甚至说"仙剑"作为一面过于耀眼的旗帜，实际上已经严重阻碍了C-RPG的进一步发展。所以，此后的C-RPG在剧情方面都采取了回避的态度。

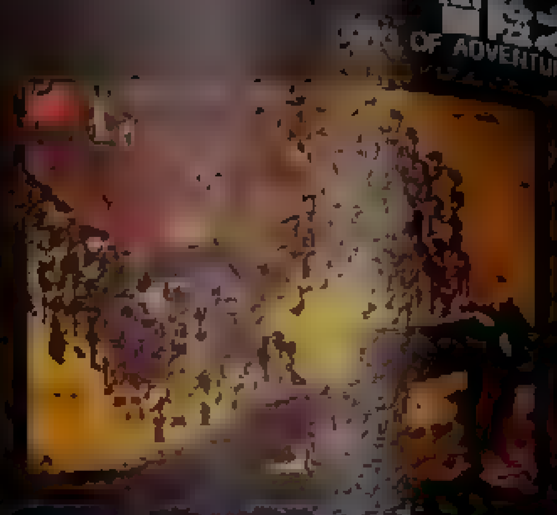
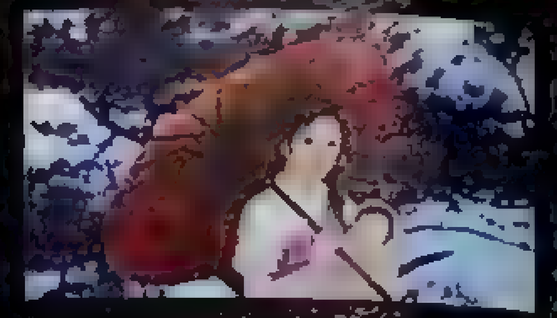
1996年的C-RPG出现了另一种被称作"无厘头"的风格。制作者们纷纷抛弃武侠小说，生产了一批数量不少的原创剧本，如《乌龙院》、《鬼马小英雄》等等。不过，由于它们过于追求搞笑，失去了RPG剧情的严谨紧凑的特点，无法打动玩家的心，所以都不过是昙花一现。

时间到了1997年，C-RPG在围绕原创剧情绕了一个大圈子之后，又重新回到了传统武侠小说的道路上来了。其中最有意思的恐怕要算是智冠科技的《金庸群侠传》。它别出心裁的把一批金庸小说串联起来，讲述了一个小人物同小说中众多大英雄之间发生的故事。这种新颖独特的游戏剧情获得了相当的好评，但由于出场人物过多，缺乏主要角色，使剧情的结合上不够紧凑，失去了C-RPG所特有的角色凝聚力，感觉就像在玩一个个独立的单元剧。这个时期的C-RPG开始引入了欧美RPG的多线式剧情，但是同《金庸群侠传》一样，主题混淆和支线破碎让玩家经常感到不知所措。1997年也是C-RPG在大陆地区迅速发展的时期，大陆第一部原创C-RPG《剑侠情缘》制作完成，平心而论，这部游戏的水平离台湾同类产品还有很大差距，但是毕竟大陆的C-RPG走出了第一步。

从98年开始，C-RPG进入了一个前所未有的繁荣时期。

纵观时下的C-RPG，在剧情方面主要分为三大类：最普遍的做法就是选择传统武侠题材，大部分取自金庸、古龙等武侠大师的名作，如《新倚天屠龙记》、《鹿鼎记II》、《新绝代双骄》等，风头正劲的一些玄幻武侠如黄易的《破碎虚空》也被改编成了游戏。由于C-RPG在故事情节上比其它类型游戏有着更高的要求，而武侠题材正为此提供了良好的素材，所以这两者的结合就非常自然了。加上这些剧本的原著被大部分游戏迷熟悉和喜爱，游戏名字刚公布，大家便开始翘首以待。由此看来，在今后几年的C-RPG在剧情内容方面，武侠文化依然会是发展的大致方向。第二种做法是改编漫画，如《天子传奇》和《中华英雄》，港台不少游戏制作公司都采取了这种方式。因为武侠漫画在港台相当流行，游戏可以保证拥有稳定的玩家。第三类则是一些经典自创剧情C-RPG的续集，如《天之痕》、《月影传说》等。选择制作经典RPG的续集是一把双刃剑：一方面由于像"仙剑"这样的游戏拥有数量相当庞大的FANS，这部分玩家无疑是游戏续集潜在的用户，厂商在销售方面的风险大大降低。但另一方面，因为前作所取得的辉煌成为续集难以超越的巨大障碍，对续集提出了更苛刻的要求。玩家的期望往往是相当的高，续集稍有不合其胃口就会被打入冷宫。在游戏发展史上，经典游戏的续集历来都是成少败多。

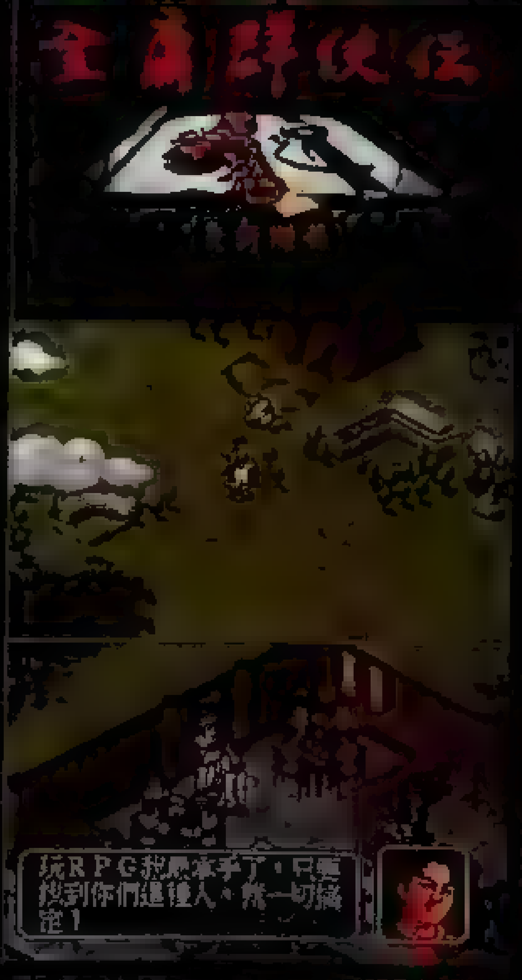
如果拿现在的C-RPG与国外同类型游戏相比，会欣喜的看到许多相似的地方，这也是C-RPG在"博众家之长"方面取得的不小的进步。熟悉日系RPG的朋友知道，大名鼎鼎的《最终幻想》尽管已经发展到了第11代，但其剧情的文明背景始终没有改变：一个魔法与机械并存的"FANTASY"世界，这个背景贯穿了该系列的始终。在C-RPG中，最为成功的系列游戏《轩辕剑》汲取了这一优点，游戏中一个被称为"轩辕世界"的仙境（尽管自不同版本中的叫法不一样）始终同人类世界并存，成了这一系列中不可缺少的部分。保持固定的文明背景对于一款系列游戏来说是非常重要的，可以帮助游戏形成自己特有的风格。



"仙剑"的故事真是不可超越的颠峰吗？

不可否认的是，思路保守、因循守旧依然是C-RPG存在的问题，始终无法突破前人的高度。就拿多线式剧情来说，欧美RPG的开放式剧情非常成功，结局的多样化使得玩家游戏的兴趣大增。但这种剧情设定一被引入C-RPG之后却变了味，欧美RPG是在游戏过程中通过角色的一举一动来潜移默化的改变游戏的结局，而几乎所有C-RPG却是在一个或数个特定的地方，通过选择对话来改变游戏的结局。例如大名鼎鼎的《天之痕》，玩出不同结局的方法只是在屈指可数的几个情节点对不同的女主角选择增加好感的语言或动作，这种呆板的设置让人感觉是明明是单线剧情，只是为了迎合潮流而硬加分支。

普通老百姓的家常便饭也好，帝王之家的满汉全席也罢，白米饭是所有餐桌上都少不了的东西。剧情对于C-RPG的重要性不亚于此。所以，作为玩家，给游戏制作者提出的首要要求就是：无论将端上来什么样的菜肴，最最重要的大米饭一定要给我做得香喷喷的！■

（待续）



《金庸群侠传》情节结构略显松散

沉默多年的优秀C-RPG系列"侠客英雄传"

重返德军总部

——任务简析及秘密地点图解

文/Aan

任务一：不详的谣言

第一部分

任务目的

用尽一切……车房。

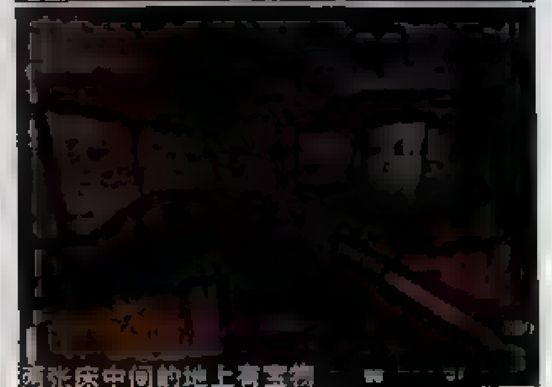
找到城堡……的出口。

任务要点

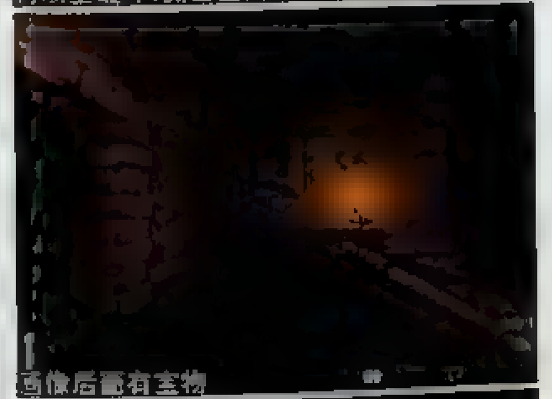
体会各……的性能，了解基本敌人行动的规律。本关路线难点 在塔楼中，你需要从亮着红灯的中间窗口破洞出去达到对面的城堡房间。

旋转楼梯最底部的秘密地点

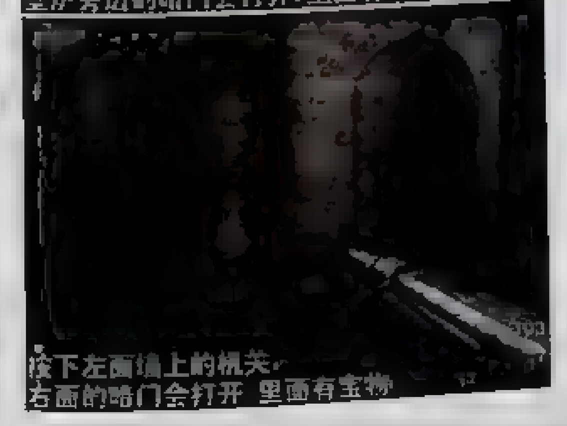
地图后面有宝物


两张床中间的地上有宝物

将墙壁破坏，露出里面的秘密地点


画像后面有宝物

将壁灯扶正
壁炉旁边的暗门会打开，里面有宝物


按下左面墙上的机关，
右面的暗门会打开 里面有宝物

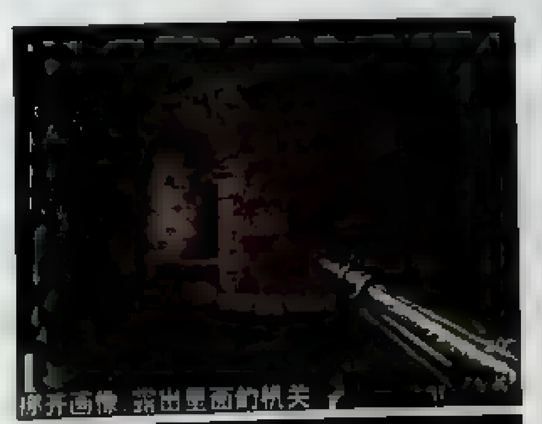
第二部分 城堡要塞

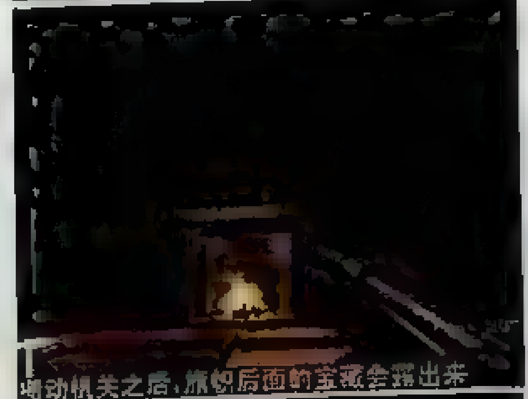
任务目的

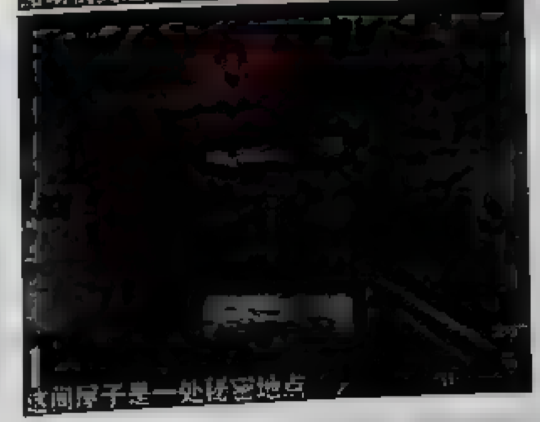
找到秘道入口

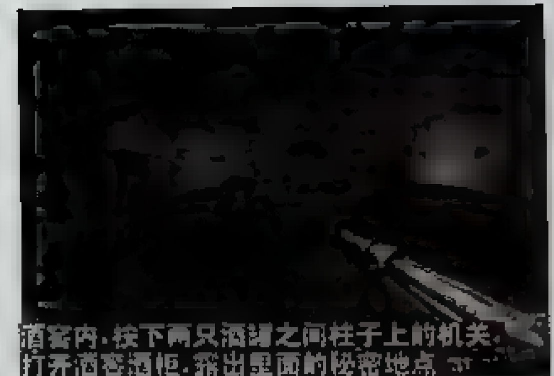
任务要点

本关敌人较多，注意高处用步枪的敌兵。本关路线难点 彻底清除城堡内部的敌人，按动所有机关之后，你需要走一段回头路，返回外部的院子。


按开画像，露出里面的机关

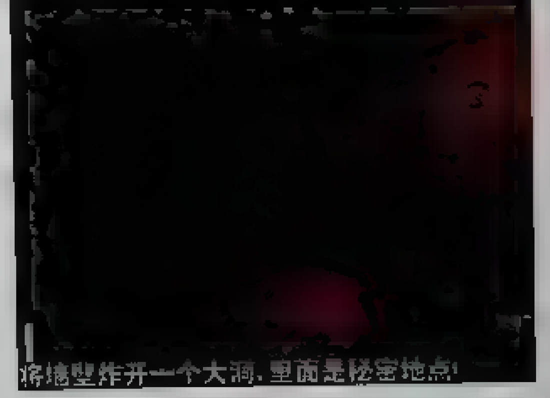

拉动机关之后，旗帜后面的宝藏会露出来


这间屋子是一处秘密地点


酒窖内，按下两只酒罐之间柱子上的机关，
打开酒窖酒柜，露出里面的秘密地点

被挪开的酒柜

在会议室内，破坏墙上的地图，露出宝物


将墙壁炸开一个大洞，里面是秘密地点

第三部分 秘密索道

任务目的

给索道电车供电

逃离德军总部

在沃夫伯格村与卡斯勒会合

任务要点

本关可利用步枪的射程和精确度，在远处消灭敌人。本关路线难点 ……供电开关，第二个开关在……内部。

任务二：黑暗的秘密

第一部分 村庄

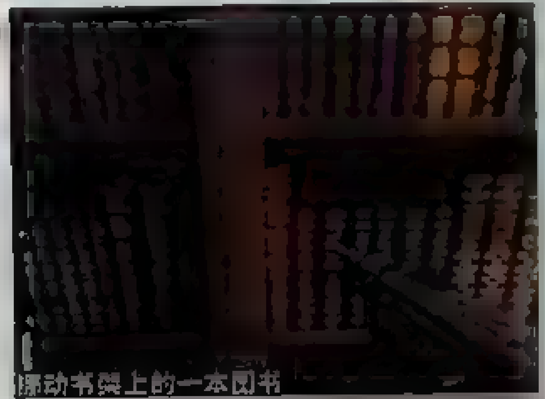
任务目的

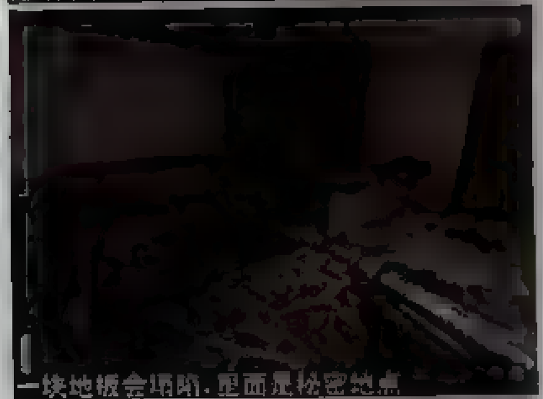
从卡斯勒的秘密通道前往考古现场

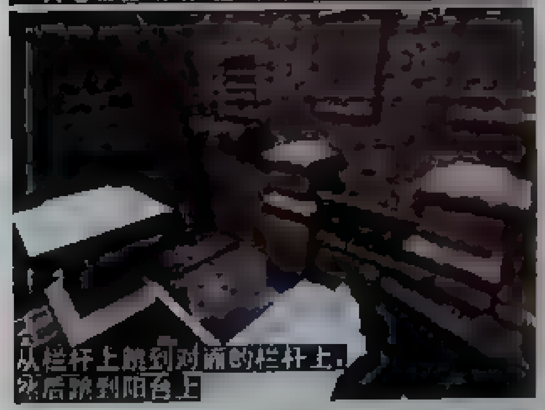
找到纳粹党卫军超自然研究部门的古墓挖掘地区。

任务要点

任务初期可用架在窗口的机枪消灭大量闻讯赶来的敌人，在巷战中注意藏匿在屋檐和窗口的狙击手。另外切记不要误伤村民和地下工作者。本关路线难点 曲折的山路容易迷失方向，努力记住每个路口的标志物，这里只有一条路线。


挪动书架上的一本图书


一块地板会塌陷，里面是秘密地点


从栏杆上跳到对面的栏杆上，
然后跳到阳台上

第二部分 地下墓穴

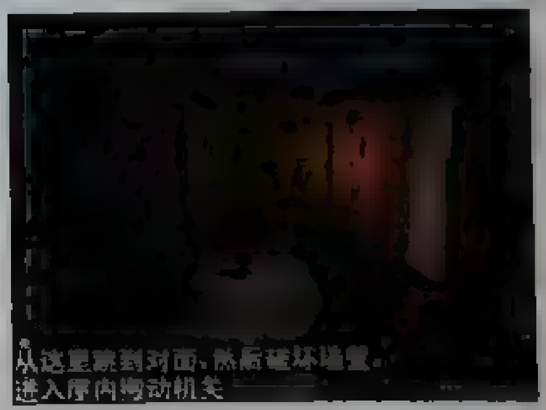
任务目的

找到赞夫教授的日志

在地下墓穴中追捕纳粹党卫军超自然研究部的成员。

任务要点

僵尸的防御力较高，注意节约弹药，可利用德军为你开路。对于带盾牌的僵尸，你需要等它靠近后再射击。最后的喷火僵尸可用狙击步枪或手榴弹对付它。本关路线难点 在断裂的横梁处，你需要拉动对面库房到走廊处的两个机关，关闭横梁下方的……，随后跳下去继续前进。最后过关的……在最后一个僵尸藏身的墓穴中。


从这里跳到对面，然后破坏墙壁，
进入屋内挪动机关

按下墙上的石块

第三部分 教堂地下[illegible]

任务目的

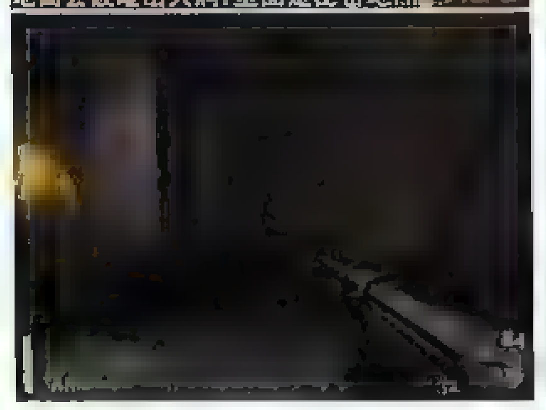
[illegible]

任务要点

本关[illegible]

将十字架石碑打掉

地面会被砸出大洞，里面是秘密地点



第四部分 污染的教堂

任务目的

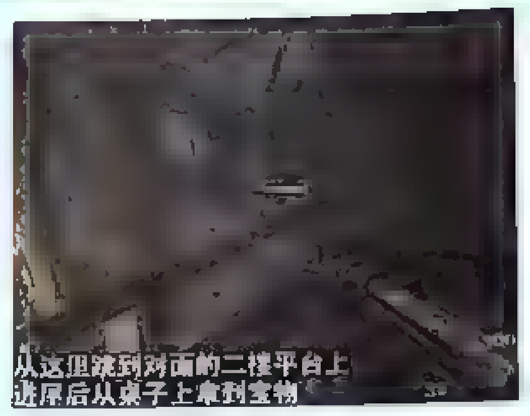
潜入沃夫伯格教堂

追踪海尔格·巴罗，进入大教堂废墟

消灭所有海尔格·巴罗的"精英护卫队"成员

任务要点

本关的主要敌人是女护卫队成员，她们身手敏捷，枪法精准，所以也需要你提高移动速度，准确射击。根据形势充分利用手榴弹和狙击步枪，随时注意生命值和弹药量。


从这里跳到对面的二楼平台上
进屋后从桌子上拿到宝物

第五部分 [illegible]

[illegible] BOSS [illegible]

任务三：复仇武器

第一部分 树林地带

任务目的

[illegible]

[illegible]

找到OSA M.S.[illegible]

任务要点

本关是秘密行动不能触发警报，你经常需要在山谷中穿行，以免被敌人发现。通过隧洞内部通道来到山坡上，用"斯登"冲锋枪消灭机枪手和[illegible]，在后面的山谷中找到"窥探者"[illegible]，最终[illegible]潜入基地内货场边的卡车即可过关。

从两屋之间的电缆上去

从屋顶的天窗进入屋子

打爆罐子，将箱子炸开，拿到里面的宝物

第二部分 导弹基地

任务目的

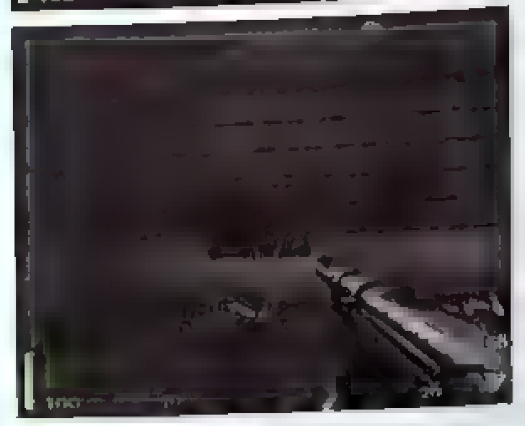
找到主控室

阻止V2导弹的发射

找到出口，进入外部地带

任务要点

一路冲入导弹控制室，按动红色按钮引爆导弹，随后通过电梯可变形的大门向外撤退，一路继续消灭大量敌军。



第三部分 雷达装置

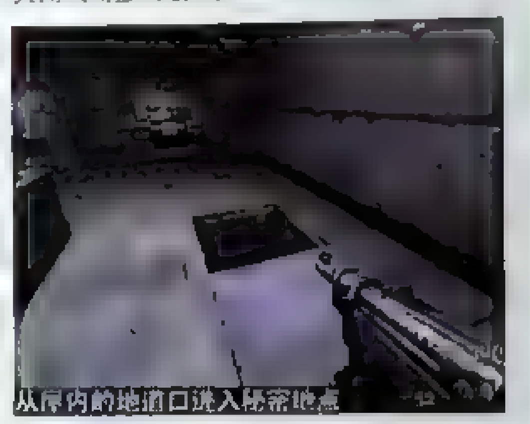
任务目的

找到并破坏 MvX-mk1 雷达装置

找到通往入空军基地的入口

任务要点

战斗依旧是战斗，小心持火箭筒的敌兵和高处的狙击手，利用隧道口房间中的机枪消灭闻风而至的敌人。


从屋内的地道口进入秘密地点

第四部分 袭击空军基地

任务目的

到达"眼镜蛇"发射井

准备发射"眼镜蛇"

夺取"眼镜蛇"并飞回马耳他的OSA空军基地

任务要点

在任务开始处用狙击步枪消灭视野内的所有敌人，消除机库内敌人后打开通往内部基地的大门，在通往内部基地的路上小心火箭兵和对面基地天台上的狙击手。在基地的天台上消灭所有的空降兵，注意他们防御力较高并配备了连发狙击步枪，远距离小心应付，尽量避免敌人近击。

任务四：致命的设计

第一部分 库高斯坦德

任务目的

消灭装甲手榴弹兵

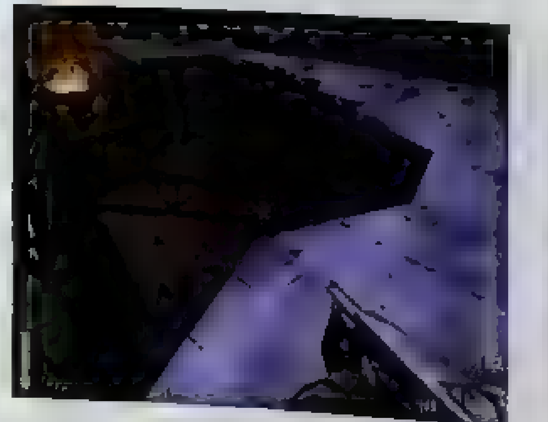
将夺到的幻式坦克安全护送进 SWF 工厂

帮助克莱索光环游击队，保护科学家投诚安全进入 SWF 工厂

注 SWF=秘密武器工厂

任务要点

为我方坦克清除障碍，同时注意利用坦克消灭步兵中的狙击手，进入铁栈桥旁边的栅栏门，迅速去营救被困的科学家，路上注意喷火兵。成功营救科学家后，迅速返回坦克处，继续在前方开路，消灭敌炮兵。



第二部分 炸毁工厂

任务目的

潜入库高斯坦德兵工厂

得到记录"毁灭者"计划的文件

任务要点

寻找下水道入口，进入下水道，注意喷火兵。穿过下水道，在出口处，[illegible]掩体，迅速消灭附近的敌人，小心对面楼上的火箭兵。消灭那火箭兵之后，在山坡上消灭视野中所有的空降兵。在旁边房屋废墟的[illegible]中找到文件，最后从对面空降兵所在的建筑[illegible]过关。

第三部分 训练场

任务目的

进入主仓库地区

找到主电梯，进入 SWF

任务要点

在任务初期注意由工厂中冲出来的敌军，其中有一名火箭兵。进入工厂注意二层铁栏走廊上的敌人，最终开启主电梯的开关在内部二楼墙壁的铁板后。

从这里跳到对面的台子上

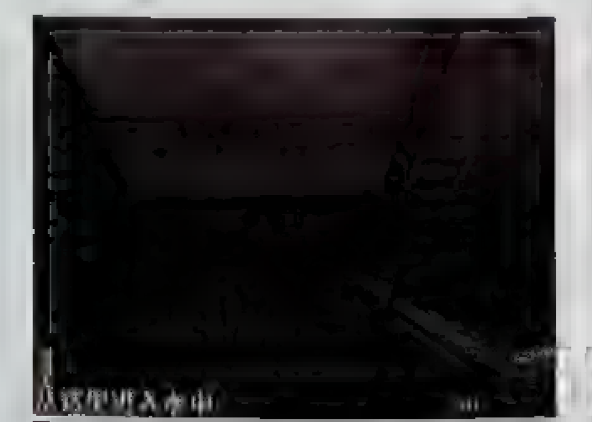
第四部分 秘密武器工厂

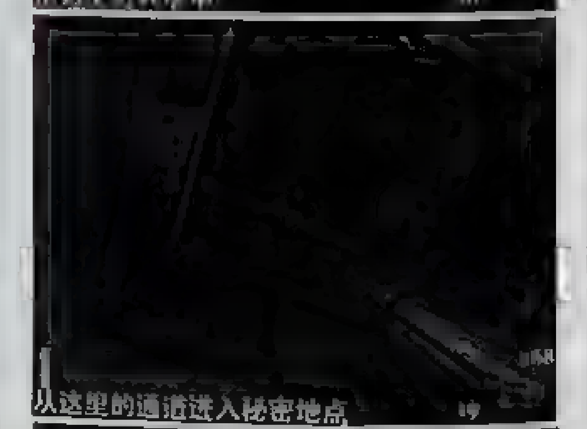
任务目的

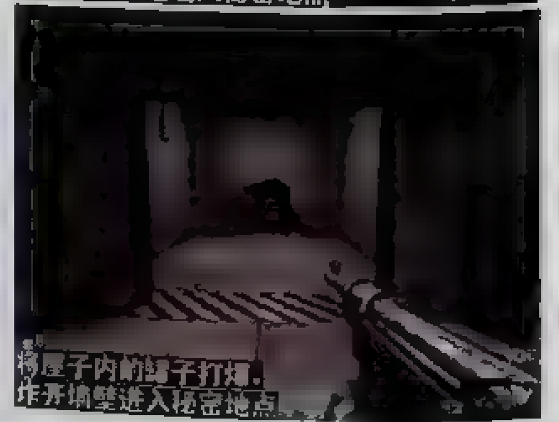
找到德斯汉得的潜水艇据点

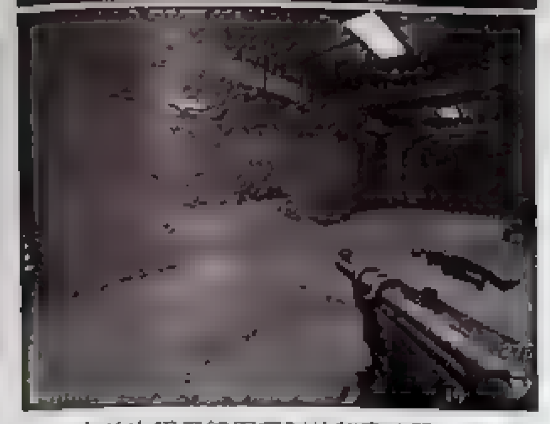
获取德斯汉得的目的地信息

任务要点


从这里进入水中


从这里的通道进入秘密地点


将屋子内的罐子打爆，
炸开墙壁进入秘密地点



本关出现了德军研制的秘密武器，对付这种放电怪物需要使用威力强大的火箭筒或火焰喷射器。本关路线难点：任务初期你需要借助地面堆积的木箱和空中悬挂的箱子到达工厂二层，绕道进入一层的门卫室，用里面的机关放下二层抬起的楼板。在潜艇库中，你需要从二层桥上跳到对岸，然后用炸药炸开旁边的门。

任务五：德斯汉得的运动场

第一部分 水站掷威

任务目的

突破X试验室外部基地

进入主安全试验地带

任务要点

本关场景开阔，充分发挥狙击步枪的威力，远距离消灭敌人。最终将铁丝网内的罐子打爆，进入炸开的缺口即可过关。

从屋子后面的洞口进入秘密地点

第二部分 "X试验室"

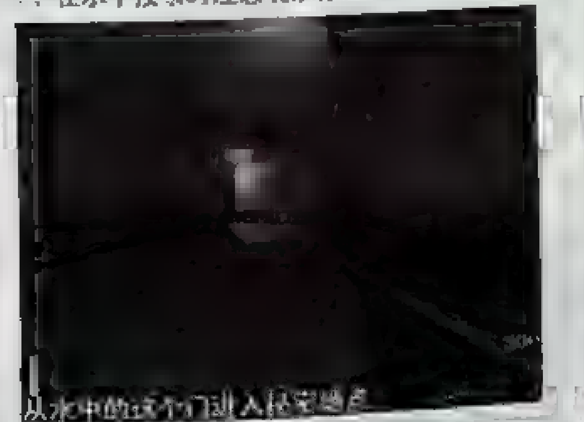
任务目的

找到并获取关于"复生"计划的文件

找到进入主"Uber Soldat"哺育区的入口

任务要点

本关又出现了新型的生化士兵，双手配备了高简机枪和火箭发射器，对付它建议你使用火箭筒。对付最后过关前的两个生化士兵，你可以预先在门口摆放定时炸弹，时间大约定为45秒即可，这样可以节约不少弹药。本关路线难点：在水下搜索时注意观察标志物，以免迷路。


从水中的这个门进入秘密地点

第三部分 超级士兵

任务目的

追踪德斯汉得，进入"Uber Soldat"试验室

消灭德斯汉得的"Uber Soldat"

找到出口，回到地面

任务要点

本关最后要与BOSS作战，因此建议大家用狙击步枪对付开始时的生化士兵。本关最后的BOSS是一名超级生化士兵，它配备了电击枪和火箭筒。你需要迅速到达博士所在房间下面的控制室，在那里与敌周旋，此时可用火箭筒攻击，5枚火箭即可将其消灭。战斗的同时注意铁栏走廊上的工作人员，如果生命值不足可以冒险去取附近的药包和防弹衣。

任务六：回归

第一部分 布兰汉姆大坝

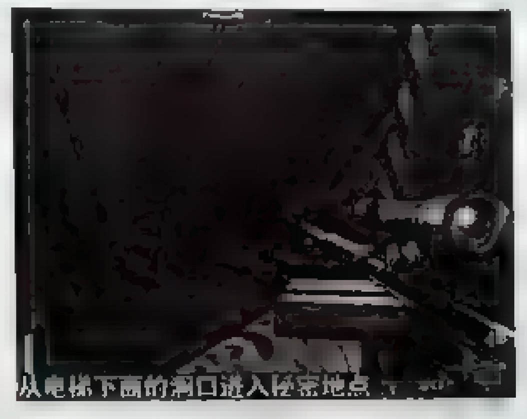
任务目的

穿过布兰汉姆大坝

找到通往帕德博恩村的道路

任务要点

任务开始时的开阔地形自然要使用狙击步枪，消灭视野中的所有敌人。本关路线难点：通过大坝外侧的铁梯登入，然后乘电梯到达大坝顶部。


从电梯下面的洞口进入秘密地点

第二部分 帕德博恩村

任务目的

杀死豪伯斯泰德少校

杀死史道夫将军

杀死斯特什上校

杀死伯克豪特将军

杀死霍普曼将军

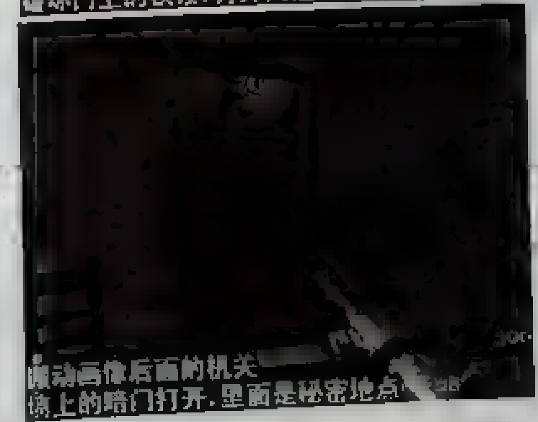
确保警报未被拉响

进入少夫斯达夫城堡

任务要点

本关又是秘密行动任务，切误触发警报。沿街道前进，注意巡逻的哨兵和高处的狙击手，战斗时一定要用无声狙击枪或"斯登"冲锋枪，另外在房间中搜索时，注意不要误伤群众。

砸坏门上的铁锁，打开门进入秘密地点


扭动画像后面的机关
将墙上的暗门打开，里面是秘密地点

第三部分 少夫斯达夫城堡

任务目的

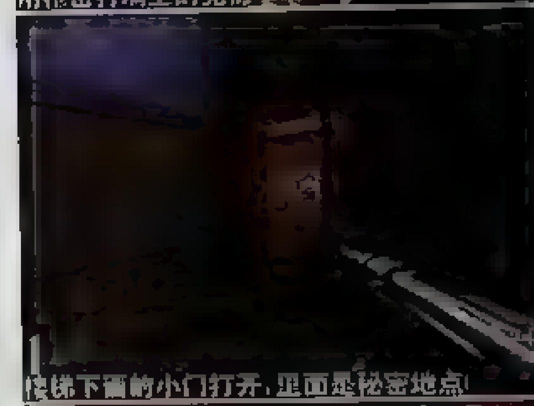
杀死舍伯将军

找到城堡的后出口

任务要点

本关女护卫队成员再次登场，小心应付。

用枪击打墙上的党徽[illegible]


楼梯下面的小门打开，里面是秘密地点

第四部分 不死之地

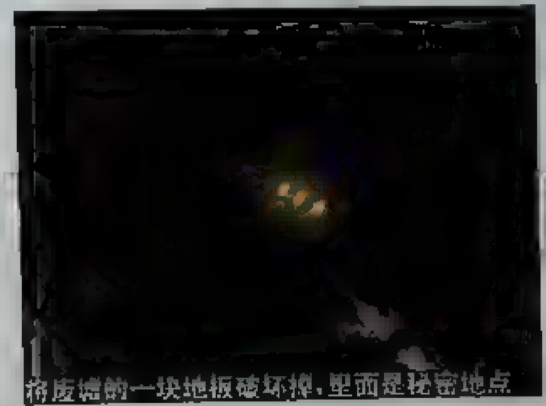
任务目的

找到"涂油仪式"地点

消灭所有的超级士兵

任务要点

野外作战，小心敌人的狙击手，尤其是藏在树上的。本关最后要消灭两名超级生化士兵，不过开阔的场景使战斗变得较为容易，利用周围的石柱做掩护可以轻松过关。


将废墟的一块地板破坏掉，里面是秘密地点

任务七：复活

第一部分 挖掘

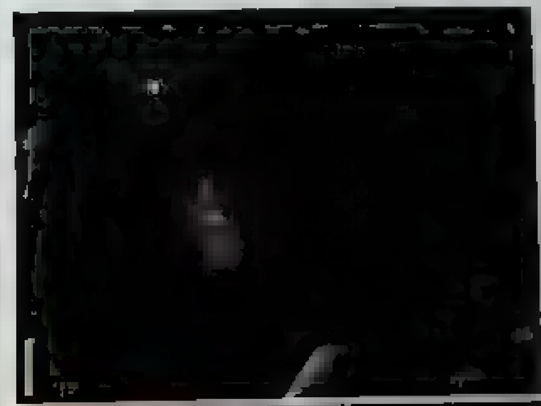
任务目的

在采掘坑内搜捕协助党卫军的超自然研究的人员

找到进入德军总部的其它入口

任务要点

垂死挣扎的敌人派出了大量的生化士兵，面对残酷的战斗，你需要提高命中率，不要浪费弹药。



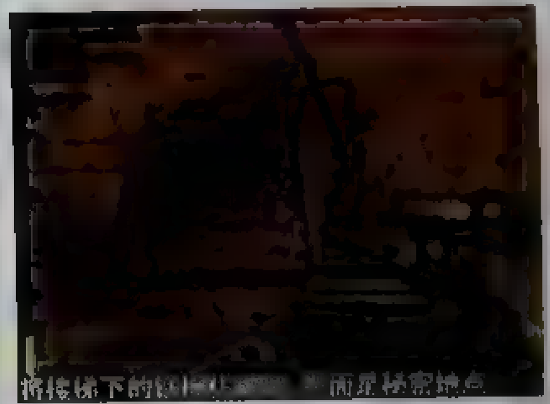
第二部分 重返德军总部

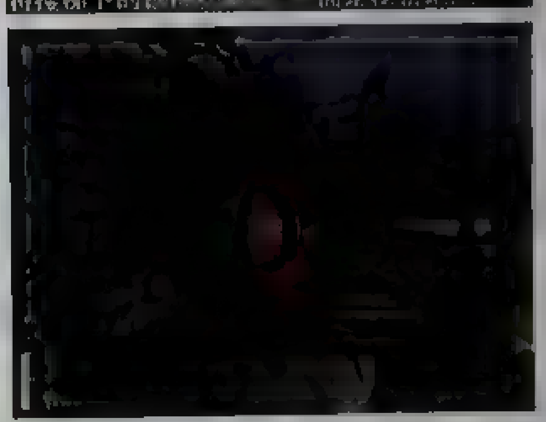
任务目的

找到进入主采掘场的入口

任务要点

本关开始时又要面对恶心的僵尸，用火焰喷射器消灭他们。走出墓穴后，残余的敌人又会蜂拥而至，小心火箭兵。


将楼梯下的[illegible]里面是秘密地点



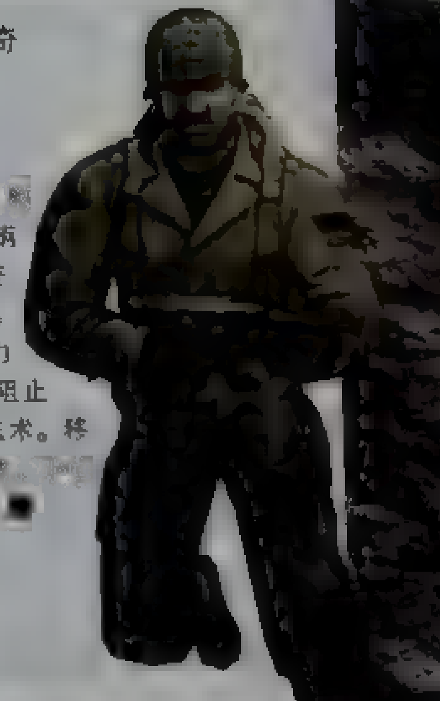
第三部分 亨瑞奇

任务目的

消灭亨瑞奇一世

任务要点

面对最终的BOSS，拿出你所有的强大武器，他终将在你面前倒下。战斗时你应当全力发动攻击，尽量阻止BOSS使用召唤法术。移动[illegible]那些僵尸和亡灵。



笑傲江湖 五岳剑派

要点流程攻略

SWORDMAN

令狐冲篇之一

书接前作[illegible]笑傲江[illegible]神教[illegible]点上[illegible]败后，[illegible]下山[illegible]狐冲[illegible]岳不群[illegible]作[illegible]技[illegible]

[illegible]被堵，只好另找出路：先在楼下找到斧子，而后到[illegible]楼最西边的房间找到窗口。

斧子砍窗户的方法是：四扇窗子中有一扇是发光的，对应左上的四色槽，让光标停在对应窗户的槽内，而后在右边的光标和右边槽内刻度线重合时点中，左下的损耗槽就会上升，时限之内损耗槽到头，即可破窗而出，躲过一劫。

出来之后，来到恒山，入口有小商人卖药，以后这样的商人还有不少，随时留意。从地图的左上角的一个入口进入恒山本院，到大厅见到定闲和定逸等几位师太。寒暄后说明来意，几位师太同意为盈盈治伤。此时，外面传来打斗声，原来魔教来袭，定静遇险。众人出去迎战，令狐冲发现对方使的是嵩山派工夫，战胜之后发现居然是乐厚这个小人——原来定闲不愿五岳合并，招来嵩山派报复。

为了救治盈盈，师太说还需寻找四圣药：延年草、金桐树之叶、紫花地丁和千年辛夷，四圣药在药山上就可以采到。去药山之前到各个屋子搜罗一番，其中有重要的"移形换位"书。

在恒山通元道的西北方向找到药山入口，这里开始需要使用角色的各种技能了。打开菜单中的书册选项，对武功秘笈进行研读，而后通过战斗就可以让角色逐步学会各种技能，使用技能能打开迷宫中各种机关。首先要练轻功，轻功的作用是跳过悬崖，级别越高就可以跳过越险峻的悬崖。练成轻功二级之后，到药山二层，跳过一个二级悬崖拿到"龟息大法"——这个技能可以让令狐冲潜入水中。为了完全走通药山，需要龟息二级的技能，达到之后，就可细细探索药山了，其中还需要到三层拿到斧子再到右上角的大树旁使用，这样就可以集齐四圣药。回到恒山，治好盈盈，准备陪她回黑木崖看望任我行，之前先去少林响应恒山的两位师太声讨左冷禅。

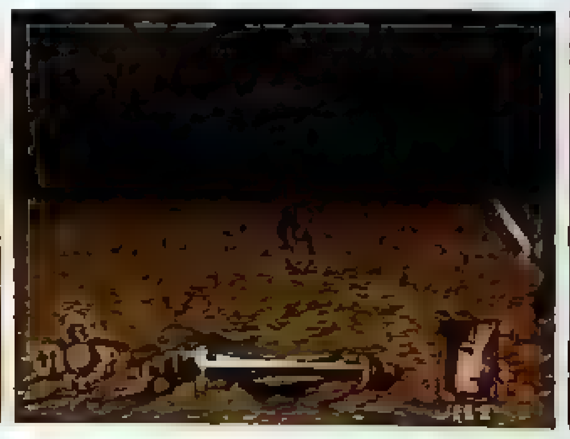
离开恒山，通过南边的桥，来到下一张地图，少林寺在的图的右上方。进得少林，前往别院，在一房间之中竟然看见恒山两位师太中了暗算，奄奄一息。为了使恒山派不陷于左冷禅的阴谋，定闲毅然决定让令狐冲担当恒山新掌门。安葬师太后，令狐冲继续送盈盈回黑木崖。

到达黑木崖，在桥旁遇到任我行。任再次劝令狐冲入教。令狐以受托付执掌恒山，不便入教为由，回绝了他。分别时，盈盈要令狐冲前往苗区野店看望黄河老祖。

离开黑木崖不远，到达野店。在这里遇到了仪琳。原来，师太传掌门给令狐冲之事，恒山弟子已由莫大口中得知。为迎接新掌门，恒山弟子兵分几路前来寻找。在野店稍作休息，再次前往少林。

来到少林，两位师太已被火化。令狐冲带着骨灰回到恒山。大家商议掌门就任时间定为二月十六。令狐冲认为既然做了恒山掌门，对恒山武功至少应有所了解，便请众师妹指教。众人决定前往练功步道修习剑法。从恒山内院的西侧可以到达练功步道，在山道上与众师妹过招切磋，最后在山顶击败仪清和仪和后，就可以回掌门居室休息了。

此时，江湖上的几大势力正处于一种微妙的平衡状态，倒也风平浪静



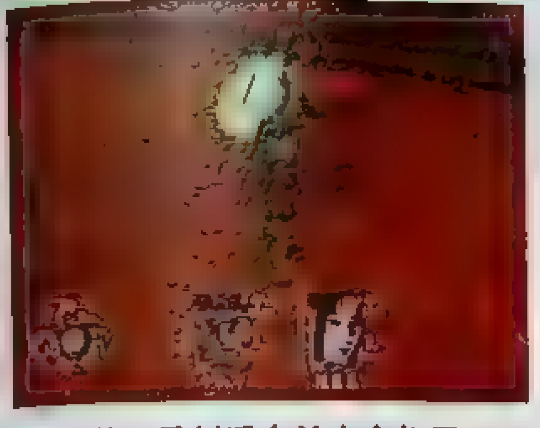
蓝凤凰篇之

镜头转向了蓝凤凰。她仰慕令狐冲的英雄潇洒，却也只能伊人独坐，相思长叹。此时的她已当上五仙教教主，但在正式接任前还要经过两大考验：收蛊兽和炼心蛊。到达圣地后，开始修炼蓝凤凰的"收蛊"技能。达到一级后就可以通过某些被蛊挡住的地方，打开通往下层的开关。在最下层的山洞顺利击倒蛊兽，将它收为自己的宠物，从此多了一个战斗伙伴。

回到紫竹寨，枭长老很高兴看到教主成功驯服了蛊兽。这时，黄河老祖到来，带来令狐冲将接任恒山掌门的消息。蓝凤凰对令狐冲并未忘情，当即决定前往恒山。苗族几寨之中只有碧水寨和外界有商业往来，是离开苗疆的唯一出路。出碧水寨，就是黑木崖附近，接着过桥，到恒山。

令狐冲篇之二

恒山掌门的就任大典开始了，日月神教、少林、武当都派人来贺，唯独没有五岳剑派的人。突然，嵩山派乐厚来访，手举五岳令旗，口传左冷禅号令，阻止令狐冲接任掌门。双方正在争执，盈盈来到了恒山，令狐冲喜出望外。盈盈经过乐厚身边，顺手牵羊夺走了他手中的五岳令旗。乐厚恼羞成怒，一场恶战在所难免。趁令狐冲与乐厚交战正酣，盈盈又偷偷将令旗偷换成了五仙教的五毒旗，待到乐厚战败，盈盈又用这面旗帜损了乐厚了一阵，还带领手下一同加入了恒山派。乐厚只得灰溜溜的离开无色庵，临走时丢下了几句



话，说五岳剑派合并大会将于三月十五日在嵩山召开，让各派掌门人前去参加。

蓝凤凰篇之

少林方证大师与武当冲虚道长有要事与令狐冲相商，相约前往悬空寺，于是让蓝凤凰先去恒山别院休息。

前往别院途中，蓝凤凰又遇见了乐厚！原来这家伙并未下山，而是埋伏在恒山通元谷道上，相机抱夺旗之仇。击退乐厚后，到了恒山别院，却收到告急文书：苗区生变，五酋反叛，蓝凤凰只得迅速启程赶回苗区。

令狐冲篇之三

另一方面，悬空寺里，方证与冲虚与令狐冲商量五岳合并的对策。他们都极力支持令狐冲成为五岳剑派掌门，令狐虽觉不妥，但别无他法，表示尽力而为。出悬空寺，三人被日月神教前来贺喜的鲍大楚与上官云率人包围。关键时刻，盈盈出现，两人联手击败了鲍大楚。

令狐冲决定与盈盈先去少林寺拜访方证大师，查找左冷禅杀害定逸定闲两师太的证据，再去嵩山参加五岳合并大会。到达少林后，为了验证身份，必须通过三道考验：木人巷、铜人阵和十八罗汉伏魔阵。

先闯木人巷。这里比较简单，对手是一帮木人，任务是扳动所有机关。这里的宝箱中可找到"天经神书"，用于修炼气力等级，因为此处有的机关必须有一定的气力等级才能扳动。在扳动了达摩堂、木人巷1B的机关后，1B有一块黄色地板可以降到达摩堂2B，扳动另一个机关，再回木人巷2B，有一处地板可以上升，之后再扳动一个机关，就可以成功通过这关考验。

接着去罗汉堂，过铜人阵。任务是取得降龙伏虎两尊佛像，然后敲响佛法钟。进阵后发现左右各有一门，估计是取得降龙伏虎像之处。但刚走几步就与一帮铜人交手，获胜后仍被踢出大门。仔细回忆武僧的话，想到只要牢记"阿弥陀佛"就能破阵。原来阵中地板上全是"阿弥陀佛"字样，看来只要按顺序走就没错。不过只有18秒时间，动作要快！拿到两尊像后，走中间的门到后院，放置两尊佛像于殿前的两个石台，之后中间殿门开启，进入后敲钟即可。

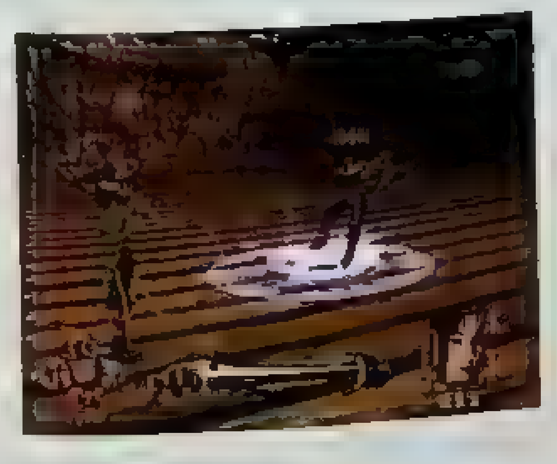
最后是十八罗汉伏魔阵。向外走，到大殿外，面对三大高手的挑战：左边的善攻，右边的善防，中间的则会给三人补充生命值。第一个要干掉的当然是会补血的家伙，接着消灭善攻者，最后那个就不在话下了。

见到方证，他要令狐冲南下去找江南福州开武馆的李蕴相助，于是又开始了南下的旅程。

蓝凤凰篇之

蓝凤凰从黑木崖回到碧水寨，登上阁楼，开动机关进入地下迷宫。想顺利通过需要蓝凤凰的"蛇索""耐毒"和蛊兽的"破山术"。"耐毒"用来避过毒雾，而"蛇索"可在迷宫二层得到的，用于架桥。利用"蛇索"与"破山"打开机关，到达B2上楼梯后遇到绿蛤蟆，胜出后碧水寨平定。

接着来到了青竹寨的"青竹楼"，沿一段梯子到达迷宫，这里需要"收蛊"和蛊兽的"举鼎"



（可在迷宫B2得到）。在迷宫深处遇到青竹寨主，战斗胜利，收复青竹寨。

再到紫竹寨，在自己房间门口遇到青竹丝，接到收回乌冠金蛇的任务，然后即可去黑巢寨。发现寨中空无一人，进入地下，用蛊兽不断打破岩石开路。在迷宫中可得技能"斩地"，在两处地面有裂缝的地方使用就能到达新的区域。还可得到"操蛊"，利用此技能就能通过原来过不去的桥。在B2击败寨主黑蜘蛛即平定此寨。

下站是赤足寨。轻松击败寨主手下的喽罗后，杀入寨中。迷宫不难，使用以前的技能即可应付。到达后寨发现空无一人，再回到前寨，与寨主撞个正着，将其制服。

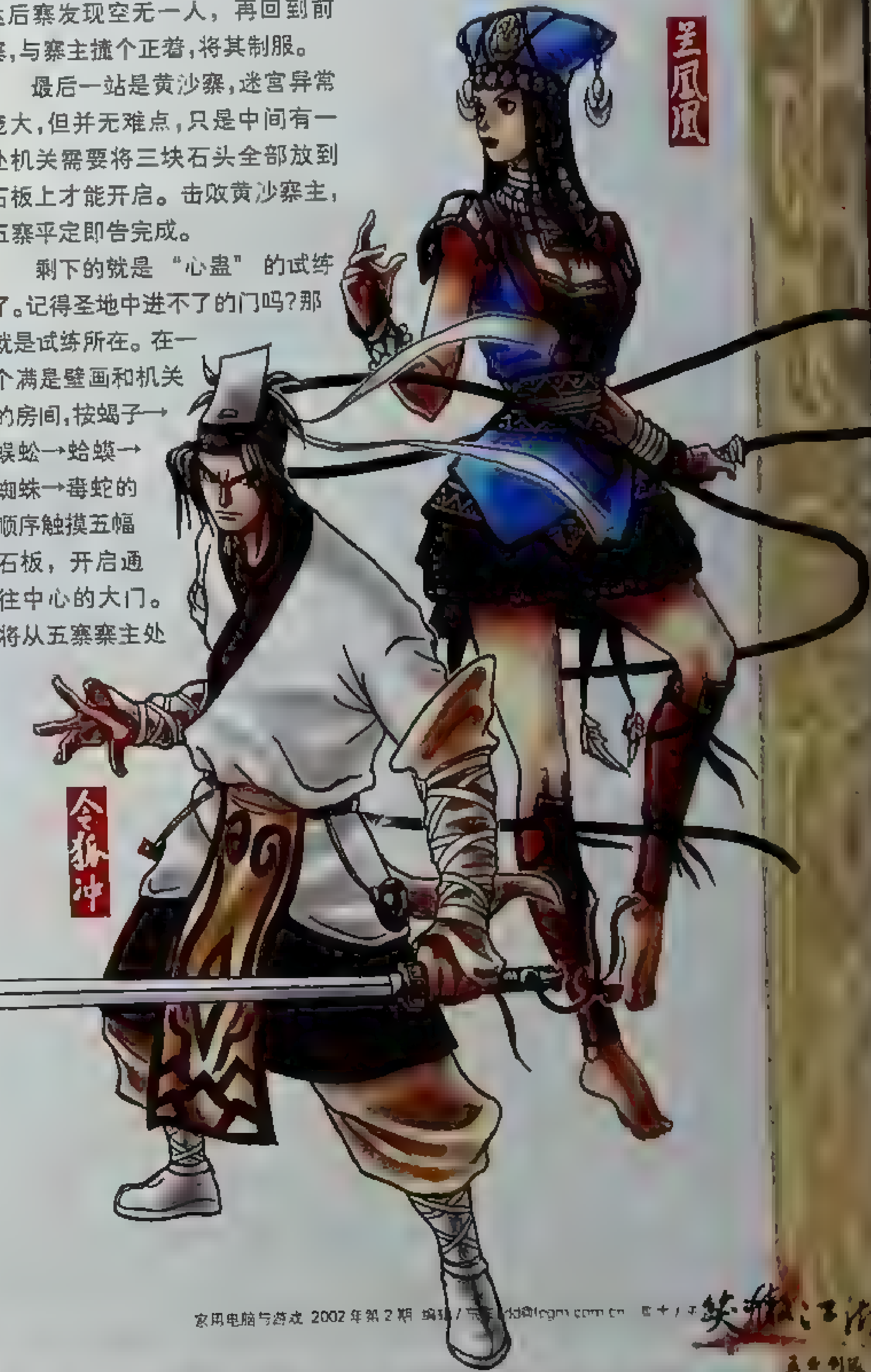
最后一站是黄沙寨，迷宫异常庞大，但并无难点，只是中间有一处机关需要将三块石头全部放到石板上才能开启。击败黄沙寨主，五寨平定即告完成。

剩下的就是"心蛊"的试练了。记得圣地中进不了的门吗?那就是试练所在。在一个满是壁画和机关的房间，按蝎子→蜈蚣→蛤蟆→蜘蛛→毒蛇的顺序触摸五幅石板，开启通往中心的大门。将从五寨寨主处获得的信物放入标记之中，心魔出现。他幻化成为令狐冲，向蓝凤凰进攻，击败它后，控制了心蛊。

回到紫云寨，发现众人聚在一起，原来有日本武士攻了过来。蓝凤凰叫妇孺先行躲避，自己留下阻敌，击败第一批喽罗后，出现了一神秘武士，又是一场大战，战斗居然很轻松。战胜他之后，古贺忍者出现，招走了那名武士。众人见敌人实力强大，决定由蓝凤凰去保护圣地，其他人在此抵敌。

刚到圣地，就遭到敌人进攻。日军头目岛左近胜猛言语中透露出这次进攻和东方不败有关。战斗中得到报告，五仙教众已经被捉，形势极为不利。击退岛左近之后，退入圣地。

在圣地中心，岛左近又追来。他洋洋得意的宣称以前毙命的东方教主只是一个影武者，真正的东方不败现在要收复失去的江山！众人大惊失色。此时，李蕴和服部香弥出现，助蓝凤凰一臂之力。岛左



……此大改所……

[illegible]本当召开会……嵩山[illegible]解二事青前因后果，决定先前往黑木崖告任我行通知东方不败的[illegible]。

到达黑木崖，发现[illegible]占此地，但黑风堡[illegible]道还有一条可以潜入的秘道，于是众人随她一同进入，走过秘道，进入[illegible]殿，任我行被打倒在地，东方不败[illegible]现，众人躲起来[illegible]奋勇去找令狐冲，其它人[illegible]

令狐冲篇 之四

话说令狐冲一行[illegible]找到李童的武馆，但武馆已经被官府查封，李童也被通缉，于是大家只好在城里闲逛，令狐冲找到[illegible]老板丢失的金龙雕像，在附近的屋顶上，通过轻功上去取得，并归还给他，感激的老板给了大家一封介绍信。之后，在武器铺遇到伊贺忍者，得知黑木崖之变。虽然事情紧急，但五岳剑并派大会就要召开了，还是先去嵩山。

来到嵩山，直奔封禅台，遇到岳不群，[illegible]

[illegible]一举拿下黑木崖。

到黑木崖之后，兵分两路，令狐冲进攻正门，李童和香弥走秘道。令狐冲遇到的第一个敌人是岛左近胜猛，这次总算可以真正干掉他了。而后进入云龙道一个大迷宫，此处一定要练成令狐冲的气力三级。在第二层有三条道路，每条的尽头都有一个开关，打开全部三个开关后，即可开启[illegible]通路的升降台。之后众人[illegible]遇女忍者雾隐才藏，她[illegible]和岛左近差不多，战胜她不在话下。之后一直向前，这条路直达二楼的[illegible]尽头，用蛊兽举起巨石，分别放在四个发光的地方，打开四条通道，这四条通道分别通向一个开关，全部打开后，二楼最后一道门就会被打开，通过此门到达承德殿（这里有一个击落暗器的射击小游戏）。

进入承德殿，终于见到了"东方不败"，这才发现，原来这个"东方不败"竟是林平之。原来他杀了岳灵珊，并且和日本人勾结，假扮死去的东方不败，企图一统江湖。最终之战开始了，这是一场异常艰苦的战斗，林平之的强力技可以打掉 2000 多生命值。翻天覆地的恶战过后，林平之终于倒下。

在和众人道别之后，令狐冲和盈盈隐居乡下。《笑傲江湖之五岳剑派》的故事也到此结束了，但是……一年之后，令狐冲走进家门，却意外发现桌上赫然放着署名"东方不败"的挑战信。

看来，笑傲江湖曲还将继续 ■

树人经典游戏 树人软件祝全国新老用户春节快乐！

疯狂四驱车—遥控杀手

可以控制 28 种以上的名牌遥控汽车，可以涉足 7 种环境 13 条单人赛道，可以选择 5 种游戏模式（练习模式、单人模式、冠军赛模式 TimeTrail 模式多人联网赛车和战斗（INTERNET 上支持 8 人以上对战）绝对真实的三维图像效果令人拍案叫绝的动态物理效果大量的"专用武器"可以选择内附赛道编辑器并提供 Acclaim net。

零售价 1CD/38 元

恐龙猎人 2—邪恶的种子

★ 多达 35 种的超真实 3D 效果的敌人
★ 超过 24 种威力极强的武器
★ 与多达 15 个的真实玩家进行游戏对战
★ 更难对付的敌人
★ 打得他们抽搐不止！
★ 巨大而华丽的场景

零售价 1CD/38 元

《地狱骇客—隐形人》即将上市 零售价为 38/1CD 元（含攻略手册）

《游戏旋风斩—经典游戏攻略合集》包括六个游攻略，分别为[illegible]器时代 2.0、神秘岛III 放逐、[illegible]时代、星球大战；银河战场、重返[illegible]穴和盟军敢死队II，另外还加一张[illegible]略光盘。零售价为 38/1CD 元

★★★树人正版风暴系列—热卖之中

银河创世纪 3CD	22 元	烽火三国	10 元	阿猫阿狗 2CD	18 元
星际围攻 2CD	18 元	失落大地	15 元	真情 e-mail	10 元
宇宙冒险家 3CD	20 元	救世传说	18 元	电视梦工厂	10 元
英超足球	15 元	银河飞将	10 元	战争纪实篇 2CD	15 元
末日烽火	10 元	百年奥斯卡 1 4CD	18 元	英雄传奇 2CD	18 元
创世纪全集	15 元	百年奥斯卡 2 4CD	18 元	战争游戏	15 元
巫师之怒	10 元	希区柯克电影 3CD	18 元	游戏全天下 2CD	15 元
生死之间	10 元	横扫千军 2CD	18 元	野兽与乡吧佬	15 元

★★★ 由于新品上市数量多、速度快、不能全部刊登，欢迎电话咨询，索要最新产品目录 ★★★

邮购地址：北京市海淀区双榆树邮局 82 号信箱 邮编：100086 联系人：马 欣 电话：010-82657363 82656632

上海：021-63223079 广州：020-87586692 成都：028-2916395 网址：www.srsoft.com.cn

高品质 低价位

Dream Quest 魔幻騎士 图解全攻略

文／姆博马

魔幻骑士的整个系统和《天之痕》十分相似，半即时的战斗、魔神的养成、召唤和变身系统等。另外，阵形设置、武器加工和任务记载等功能也十分有趣实用。可爱的人物造型更让人爱不释手。还有九种以上的结局，你可要多玩几次哦！

战斗方面，除了攻击、防御、待机、逃跑等常见指令之外，还有如下一些特别的技巧

魔法 攻击性魔法。泰瑞莎、可可露、桑尼雅、埃尔丝会使用。

神术 恢复或加强我方的辅助魔法。堤雅、法蓝特技。

幻术 削弱敌方的辅助魔法。桑尼雅、埃尔丝、法蓝使用。

医疗 恢复性技能。效果逊于神术。克雷格、叶塔专有。

战技 武技，加强的物理攻击。克雷格、泰瑞莎、堤雅使用。

吟唱 用琴声来削弱敌人（或加强本方）。可可露、叶塔特技。

偷窃 就是偷取敌人物品咯！可可露、桑尼雅特技。

捕捉 抓获怪兽，在其体力低下的时候较易成功。克雷格、法蓝专有。

投掷 将物品掷出伤害敌人，与以往不同的是，防具也可以扔。泰瑞莎专有。

空袭 从空中坠下，可攻击后排的敌人。叶塔专用。

召唤 当拥有具备召唤技的魔神时可以使用的超级魔法，堤雅特技。

变身 将自身和魔神融合在一起，但需要全员处于待机状态，施法者体力充沛（50%以上），魔神必须有一定供奉值。变身之后供奉值逐步减少，成为 0 时会恢复原形，施法者体力变为 1。埃尔丝特技。

魔神一共 20 只，包括：狮鹫兽、盖美拉、赛布洛斯、邪恶之眼、牛魔人、黄金巨人、大恶魔、毒魔、水神、火神、风神、雷神、地神、医疗之神、时空之神、死神、蛟龙、魔龙、妖龙、圣龙。收集方法将陆续在攻略中提到。收到的魔神要好好喂养，不仅能增加供奉值，更重要的是能提升能力。最好的祭品是各种龙和电绞首树，要多抓多喂。笔者个人认为圣龙应该是最强的魔神，攻击力极高，应重点培养。

武器的加工也是乐趣之一。越好的武器能加工的次数越多，不过钛合金刀和时空穿梭衣是例外，它们大概能加工 20 次。加工的原料是各种怪兽，最好的还是龙，另外如电绞首树、火焰蛙等附带属性攻击效果的材料可以在最后加进去。加工之前应存档，否则一旦失败就血本无归。

序幕

宇纪 1492 年的某一天，诺瓦帝国的奥格丝塔女王在她的臣民面前宣布了一条重大的消息：新一届的帝王将通过竞赛产生，而取得参赛资格的条件就是找到一颗神圣之石。

镜头突然转换到宇纪 2002 年的索夫特斯达大陆。一间简陋的实验室内，道耳教授和他的助手克雷格正通过时空机注视着这次竞选的展开。两人都对这个文明的国度产生了浓厚的兴趣，道耳甚至准备送克雷格到那里去取回神圣之石。一场冒险就要开始了，克雷格从桌上和立柜中取出自己的装备，打点好一切，道耳便开动了时空机。

一阵眩晕之后，克雷格落到了一个沼泽里，正好有个猫女发现并叫醒了他。那可爱的猫女叫桑尼雅，她打算跟着克雷格一起冒险。两人在泥泽里转来转去，克雷格突然发现到处都是一个样，只好决定使用时空机的新功能将自己传送到 100 里以外的地方。临行前桑尼雅告诉克雷格自己迫于妈妈的压力出来寻找神圣之石，但她并不想当什么女帝。两人约定改日再见后，克雷格开始了新的传送。

安丝翠拉村

这次传送真是倒霉，克雷格不偏不倚地砸在了一个女孩身上。更倒霉的事还在后面，因为这种异常的相撞，两人的灵魂已经互换，所以现在那位女孩——堤雅变成了克雷格的样子，而克雷格则变成了堤雅。两人正惊诧之时，堤雅的朋友前来提醒她前往小村的广场一起讨论寻找神圣之石的事。现在要换回身体是不可能的，只好先去了广场再说。出门后可以先到各处店铺逛逛，不过暂时没有买东西的必要。先向东北走，然后左转就到了村北的广场。在村北的路口，克雷格要决定是否告诉堤雅的朋友两人身体互换的秘密。这次选择会影响到克雷格与堤雅、泰瑞莎的关系（保守这个秘密会提升与堤雅好感，反之提升与泰瑞莎的好感）。

在广场上见到堤雅的朋友泰瑞莎和克丽亚后，大家开始讨论如何才能找到神圣之石。现在唯一的线索是汉瑞塔庄园，可那里闹鬼。众人最后商定先各自打探消息，然后明早在堤雅家汇合。而克雷格和堤雅两人忙碌了一天也没什么收获，只好回家休息。

第二天一早克丽亚突然跑来说泰瑞莎一个人跑到汉瑞塔庄园去了，到现在都还没有回家。这还得了，克雷格和堤雅决定立刻出村赶往汉瑞塔庄园。

支线剧情

1、纪念项链

堤雅家门口有一位夫人正在散步，如果你不停地向她问好（大约 10 次），她会很高兴的送你一条纪念项链。再到村北广场旁的莉塔姐弟家，会发现她俩正因为丢了纪念项链而斗气。把项链交给她们可获得迷迭香蛋糕（莉塔家沙发上有隐藏宝物"水晶项链"，其他

沙发上有隐藏宝物"水晶项链"

地方还有些[illegible]的东西，不过都没什么大用。

2、新药店的研究

[illegible]老板就站在广场旁，她正在作新药的研究，每次 200 元，共要 2000 才够。[illegible]后[illegible]可以在他那里买到[illegible]的药品。

3、帮苏菲雅送药

苏菲雅焦急地站在路口。原来她的母亲病了，可是长年在外修炼却一事无成的苏菲雅害怕受到母亲的责备而不敢回家。你可以帮她把药送到村北她的家中，她的母亲会再请你帮忙找回苏菲雅。完成后再回苏菲雅家可得到青铜剑。

4、给老杜的新书起名

老杜写了本新书，但是不知道起什么名字好。你最好帮他取个煽情的名字（《女帝爱恨缠绵》），书出版后就会十分畅销。

5、帮朵琳婆婆找到塔克爷爷

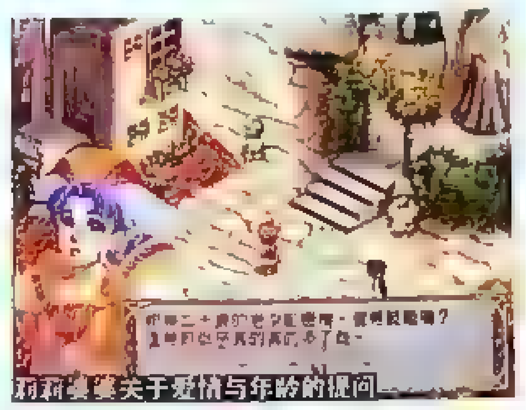
住在广场旁的朵琳婆婆希望有人能帮他找到和她失散多年的知心好友塔克。塔克爷爷在以后要到的提克亚达城中。完成任务之后朵琳会送给你一朵"情花"（使用它可以提高与某人的关系）。

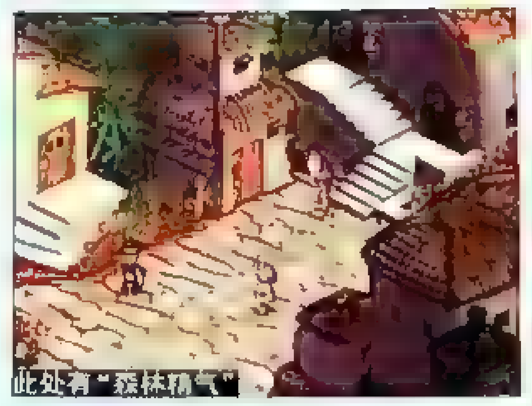
6、哈丽路和美食

哈丽路站在水神像下面站着，她说自己几天没吃东西了，要你给点食物。可她只要好吃的，只有迷迭香蛋糕、鱼子酱烩海鲜、酒酿甜梨或者戈登晶穗玉米配才能打动她。之后你在帕拉斯城和提克城还会再遇到她，全部满足她之后再到帕拉斯城广场东边的小屋找到她，会获赠新菜"珍珠玉玲珑"（消除所有异常状态，虽然恢复 HP 和 MP 很少，但却是吃不完的料理！）。

7、莉莉婆婆的提问

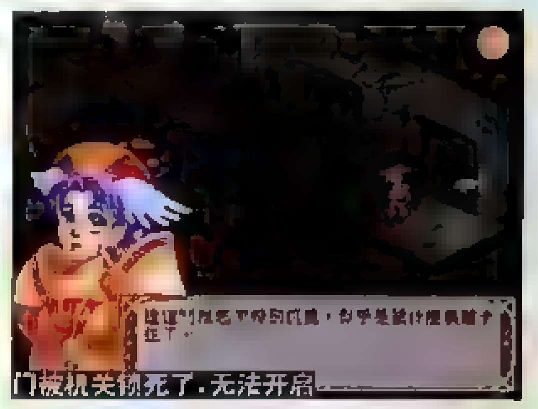
莉莉婆婆和一个比他小 20 岁的人相爱了，但世俗的人却不能理解。[illegible]你想问问你是怎么看[illegible]，如果你回答爱情[illegible]没有年龄界[illegible]，这将加强克雷格与之后出现的[illegible]的关系。

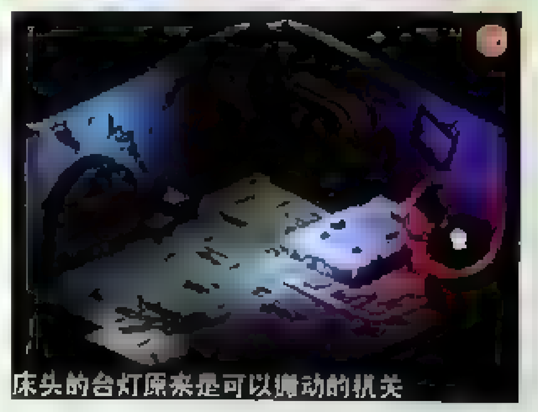

莉莉婆婆关于爱情与年龄的提问


此处有"森林精气"

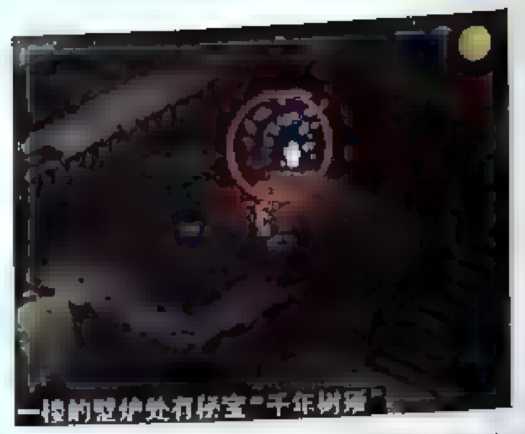
汉瑞塔庄园

位于摩库半岛上的汉瑞塔庄园果然阴森恐怖，还好鬼魂们并不厉害，但克雷格找遍了庄园也不见泰瑞莎的影子。屋子内有一道门打不开，该不会[illegible]仔细看看周围的房间，咦？床头的台灯原来是可以搬动的机关。打开全部 3 间屋内的机关后那道门就开了，进去一看泰瑞莎果然在。这时候堤雅责怪泰瑞莎独自行动太过冒险，泰瑞莎也一点不让步。又要你克雷格来选择了，支选择持泰瑞莎或者堤雅会分别提高与她们的关系。


门被机关锁死了，无法开启


床头的台灯原来是可以搬动的机关

众人争论的吵闹声引来了幽灵汉瑞塔，愤怒的它要杀掉所有的人。但就凭它那点实力，怎么可能是我们的对手。消灭它之后得到妖精戒指，原来这里没有神圣之石，大家白忙活了，还是回去吧（一楼的壁炉处有秘宝"千年树须"）。


一楼的壁炉处有秘宝"千年树须"

翠黎平原

众人回到安丝翠拉村之后，泰瑞莎还是决定自己去寻找神圣之石。而第二天克丽亚带来消息说，他叔叔在翠黎平原的洞窟内看到过神圣之石。那么就向翠黎平原进发吧！

进入平原后一直往左上方走，正当两人准备休息一下的时候，一个小精灵受不了两人亲密的谈话跑出来大叫（他提问时"回答我们的关系不错，你眼红了吧？"将提升堤雅的好感）。精灵原来叫可可露，在这里等着看月之石，可是又打不过镇守石头的蝙蝠，只好请两人帮忙。有月之石可以拿当然是义不容辞啦！从左面就可以进山洞。洞窟黑糊糊的，什么都看不清。入口附近有一块精灵之光，接触后可以补满 HP、MP 并消除所有异常状态，先在这练练级吧！接着在深处和蝙蝠大战一场后拿到月之石。

入口附近有一块精灵之光

这里居然有"清凉油"

出洞后克雷格按照刚才的约定把月之石拿给可可露看一眼，但是可可露拿了宝石舍不得还，反而一溜烟朝山后跑了，这还了得，追！穿过山道和另一个洞窟见到可可露，他还是不肯还，只好打一仗了。击败这小毛头后，两人告诉他帝王竞赛和克雷格、堤雅互换身体的事，顽皮的可可[illegible]了月之石，并决意跟随克雷格前往帕拉斯城（可可露身后的宝箱里有秘宝"雷银莲子"）。

可可露身后的宝箱里有秘宝"雷银莲子"

支线剧情

1、地神

在你得到绿痕青影、腥红之夜、殷黄琥珀和深蓝冰晶 4 块宝石之后来到这里的第二个山洞左侧，地神就会出现并向你索要这 4 块宝石。千万不要给他，出洞之后再回来还会遇上地神，继续拒绝他的要求。如此再重复一次便可获得"地神"（4 块宝石分别可在朵蕾花园、帕拉斯城"咕咕病"事件、幻影迷宫和斯巴德监狱中找到）。

帕拉斯城

克雷格一行翻过山路来到了诺瓦帝国的皇城帕拉斯。这里分为城门、南、北、东、广场 5 个部分。皇宫坐落在广场附近，正当三人准备拿着圣石进入的时候，却想起身体的问题还没解决，必须先找一位法师把两人的灵魂换回来。可可露建议去魔法店（饰品店）打听打听。那里果然有好消息：在伊特拉森林住着大祭司埃尔丝！

出城来到伊特拉森林，经过一段迷宫后到埃尔丝的家（迷宫中堤雅会问克雷格愿不愿意留下来进行研究，回答将影响和堤雅的关系）。没想到大法师居然是个小女孩！出言不逊的可可露被变成了石头，不过埃尔丝还是答应帮助两人换回身体，但是施法需要"波鲁克斯之泪"。这样东西在帕拉斯城的祭坛内，只有竞选者才能进去。为了变回原来的样子和堤雅的前途，克雷格决定代替她参加帝王竞赛。

刚刚回到帕拉斯城，道耳教授忽然破天荒的主动联系，而他的话更令人吃惊，原来他想让克雷格拿回圣石，自己去当诺瓦帝国的皇帝。在遭到拒绝后道耳切断了通讯。唉！还是先去皇宫吧！最好准备些中[illegible]，因为克雷格马上要单人作战，[illegible]时候如过去武器店的话，会遇[illegible]尼雅在那里，克雷格要决定是否告诉她自己已经变身的事。

克雷格拿着月之石进入皇宫，这时候其他候选人也到了，居然就是泰瑞莎和桑尼雅，世界真小啊！第二阶段的试炼是通过皇宫秘道，到达祭坛。谁能在那里召唤出守护精灵，谁就将是下一任的帝国皇帝。秘道入口有三处，进去情况大同小异，只是地形和宝箱的宝物略有不同而已（三个秘道都有水晶、琥珀和白银，不同的只有最左边的秘道内有火玉，而其他两洞分别是辉石和黄金）。秘道尽头会遇上怨灵左拉，她妄图杀掉所有参加女帝竞选的人。搞定她后得到波鲁克斯之泪（她只会物理攻击，可用星星之盾保护自己）。

如果最开始公布了身体互换的秘密，这里泰瑞莎会跑出来问克雷格的真实身份，告不告诉她呢？这关系她以及堤雅的前途。

出秘道就到了水神祭坛，上楼看到祭坛正中放着一本咒语。念咒语时发现地板上不断闪现出各种色彩，而厅上的墙壁也画着各种彩画。碰上壁画它就会发光，这时候要按照念咒文时地板发出的光芒所指示的那样触摸壁画才能解开精灵召唤之谜（如果不小心碰错了要再读咒语重来）。将八扇壁画从左到右标号为 A、B、C、D、E、F、G、H，则正确的顺序为 F→G→A→C→D→E→H→B。顺利完成后，守护精灵就被召唤出来了，居然是可可露?！这个毛小子还想学克雷格召唤精灵，结果触怒了这里的守护神狮鹫兽，还弄塌了祭坛。众人合力战胜狮鹫兽后逃了出去（得到召唤兽狮鹫兽），泰瑞莎和桑尼雅要去向女帝汇报，而克雷格则要立刻赶往埃尔丝处换回身体。

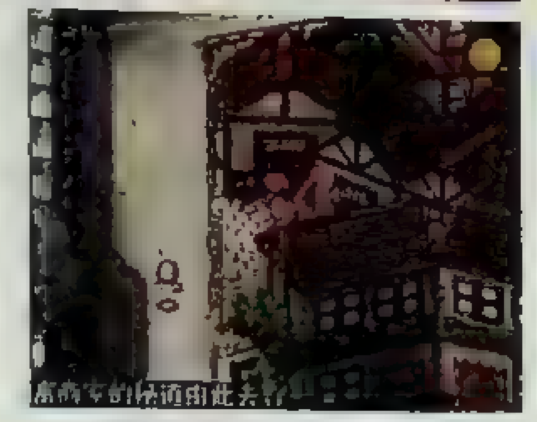
支线剧情

1、富商的房子

和城门口附近的女孩谈话，她会告诉你帕拉斯城有一间秘密的房间，里面藏匿着富商从各地搜罗来的财宝。其实秘道的入口就在上方不远的小屋旁，进入房间后可以拿到不少宝物。

2、堤雅的家传戒指

在富商家里挂着一幅人物肖像画，堤雅看过之后忽然想起的自己的父亲，她还提到自己不小心遗失了家传的戒指。克雷格当然义不容辞的答应帮忙找啦！戒指在朵蕾花园小屋的床头，这个隐藏宝物不大好拿，最好用键盘的回车来寻找。


富商家的秘道由此去

3、番茄蛋包饭

住在城门附近的亚力想吃番茄蛋包饭，但是他买不到番茄。等你到城东的碧翠丝家（黑猫人旁）花 80 元买一个巨蛋番茄后再交给他，他会送你一盘番茄蛋包饭作为回报。

4、尹帝的问题

尹帝是诺瓦帝国著名的学者，答对他的问题可以获得 50 元的奖励。你可以在他的问题中任选一个：①奇塔之家的建筑特色？（以大树为主体）②帝国内不得角逐帝王的族群为何？（精灵族）③诺瓦帝国的首都为何？（帕拉斯城）④著名的巴特神殿位于哪里？（罗尔威岛）

5、新式饰品

魔法店内的史赛德请你赞助他们研究。研究资金一共需要 3000 元，完成斯巴德监狱的任务之后来这可以买到许多不寻常的饰品。

6、咕咕病

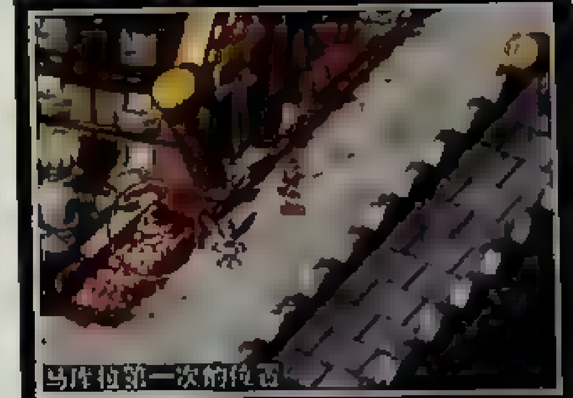
住在皇宫附近的一对婆孙得了怪病。母亲娜迪亚只有一副解药，正在发愁给谁吃药好。如果你让她先救婆婆，再花 900 元帮她买药，可得到猩红之月和便宜货黑石项链。如先救孙女，则不用花钱得到猩红之月。

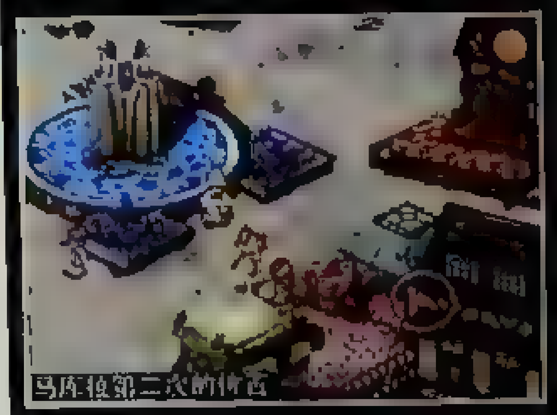
7、天使羽衣

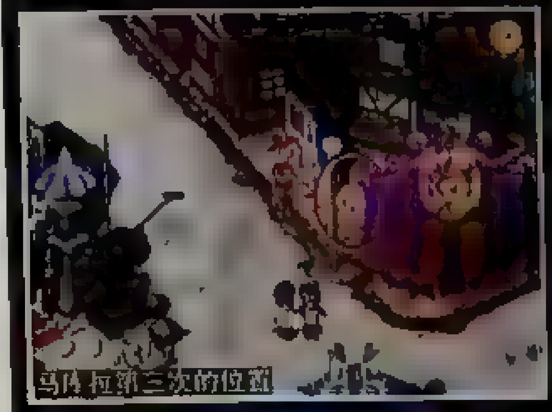
广场上的康堤坦丝会制作天使羽衣，如果你答应帮她收集精灵祈祷、人鱼眼泪和天使羽翼，她会为你制作一款天使羽衣。三样物品分别在巴特神殿的水池、罗希的卧室和奇塔之家村长家（答应前请先看"暗黑之服"事件）。

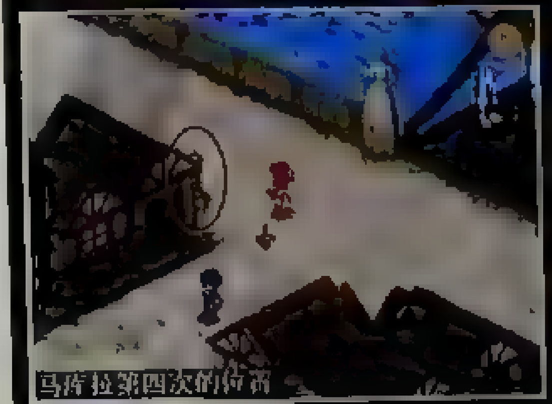
8、暗黑之服

城东的多芬娜会制作暗黑之服，她和康堤坦丝是死对头。如果你没答应寻找天使羽衣的材料，那么你可以帮多芬娜找齐狐眼、魅影和魔咒。这三样东西分别在"马库拉事件""寻找月月"和后期消灭毒魔时可以得到。如果你两样东西都想要，那么请先找齐暗黑之服的制作材料然后再去接天使羽衣的任务。暗黑之服比天使羽衣好不少，但是材料的收集难度也较大。


马库拉第一次的位置


马库拉第二次的位置


马库拉第三次的位置


马库拉第四次的位置

9、读者艾儿

城东的艾儿想要一本有作者签名的《女帝爱恨缠绵》（前提是你帮老杜取了这个名字），回去找老杜要一本送给他便可获得 100 元。

10、马库托兄弟

艾儿后面站着两个人，高个的包打拳正逼迫马库托还他哥哥马库拉欠下的赌债。你可以把包打拳赶跑，但是马库托并不会因此而感激，甩出 30 元就不理你了；如果你威逼利诱包打拳让他宽限几天，就会接到帮马库托找哥哥的任务。马库拉最先出现在两人下方不远处，刚和他说话他就跑了；接着在广场上两次找到他，还是不能说服他，都跑了，最后在皇宫门口找到他，终于把他逼了回去。再回马库托处，可花 500 元买到"魅影"。

11、强那森家的小偷

住在城北的强那森家被盗了，现在找到了三名嫌疑犯。如果你帮他找到真正的小偷，他会允许你拿走屋内宝箱内的一件宝物。小偷就是那个说自己不是小偷的。宝箱内的东西从左到右分别是钢铁护胸、钻石项链、黑石铠甲和白色羊毛衣，建议选择毛衣，到后面有用。

12、寻找月月（编者注：此月月非本刊小编月月，特此声明"O"）

诺诺站在城北的街道上哭个不停，原来他的好朋友月月被带走了。你在翠黎平原最左侧的岔道可以找到月月（一只小狐狸）。战胜狐狸姥姥之后月月回到帕拉斯城，但你去找诺诺时得知月月又离开了，再次回到平原说服月月后可以得到"狐眼"。

13、武器店老板的火炉

从伊特拉森林回来后得知武器店老板的火炉最近出了毛病，搞得他武器都做不了。要解决这件事必须拿到火焰剑（见奇塔之家事件"火焰剑"）。顺利解决之后得到"火神"。

眼村

换回身体的堤雅去帕拉斯城晋见女帝，克雷格无事可做，正好埃尔丝要去蜜丝特召泽的一眼村消灭怪兽，便请克雷格同行，而且她还想考察一下克雷格是否真的是传说中的魔幻骑士。

蜜丝特召泽就是最开始克雷格降落的地方，在旋风里转几下便来到位于下方的一眼村，怪物就在村内右边的洞窟内，有了埃尔丝的魔法，对付它应该不是什么难事（获得魔神“邪恶之眼”）。清理怪物之后，蜜丝特就不是荒地一片了，这时克雷格决定回帕拉斯城看看她的朋友，而埃尔丝也准备顺道去拜访女帝。

支线剧情

1、帮助发展一眼村

一眼村的村长会请求你帮忙发展落后的一眼村。要发展它必须满足三个条件。1 去安丝翠拉村药品店的门口找那个想看长青草的人，让她来一眼村买药（找一眼村长可获赠两份长青草，卖给她一份可得 250 元）2 找住在帕拉斯城南的钱夫人赞助发展村落的资金。3 在提克亚达城大街上找到建筑师杜拉，让他赶去一眼村（要多说几句直到他离开为止）。

达成之后重回蜜丝特就可以看到崭新的一眼村了，除了钱夫人分你 2000 元红利，村长会送你两粒咕噜丸之外，还有不少隐藏物品卖哦！

巴特神殿

克雷格和埃尔丝来到皇宫的时候，正好赶上卫兵来报邪教艾斯依弗教的教徒围攻巴特神殿，为了帝国的安危，为了让女帝候选人重新得到磨练，为了进一步考察克雷格是否是真的魔幻骑士，在埃尔丝的建议下，女帝任命克雷格为特别行动小队队长，带领堤雅、泰瑞莎、桑尼雅、可可露、埃尔丝等 5 人出发前往罗尔威岛解救神殿之围。

六人走到神殿阶梯前的时候，小精灵莎拉急急忙忙的跑出来告诉可可露他妈妈正受到邪教教徒的围攻，已经身负重伤。刚听完这个坏消息，周围就冒出来 4 个骑着大鸟的艾斯依弗教去而，打败他们后，克雷格很惊奇地发现他们骑的居然是机械鸟，难道……救人要紧，先不管这么多了。

冲进神殿后看到可可露的母亲正被 4 名教徒围攻，帮她解决掉这几个喽罗之后，道耳教祭骑着机械鸟，穿着一身奇怪的装束出现在众人面前。利欲熏心的他竞选帝王不成反而投靠了艾斯依弗教，现在已经当上副教主，并被尊为魔幻骑士。在他的帮助下，艾斯依弗教近期发展迅速，大有替代若瓦帝国的势头。道耳还劝说克雷格加入自己一方，这当然是再次遭到了拒绝，恼羞成怒的他叫来了 6 名教众企图消灭众人。大伙齐心合力消灭邪教徒，粉碎了道耳的计划，但道耳仍然不死心，他提到艾教的大军马上就会攻占提克亚达城，说罢便骑鸟飞走了。

激战后附近一片狼藉，可可露决意留下来帮助妈妈镇守神殿，其余的人则马上赶往提克亚达城通报艾斯依弗教即将进攻的消息（和可可露的母亲对话可恢复 HP、MP。在水池处可拿“精灵祈祷”）。如果最初时告诉了泰瑞莎身体互换的事，这时泰瑞莎会赌气一个人跑了。在出口处可找到她。原来泰瑞莎是生堤雅的气，埋怨她竞选作弊。这时克雷格要选择安慰堤雅还是向泰瑞莎解释，将分别提高与两人关系。

支线剧情

1、水神

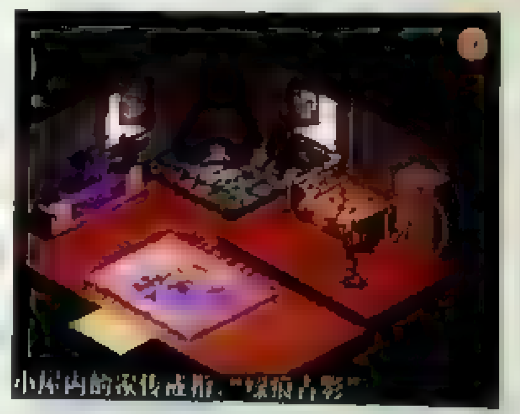
在解救巴特神庙之后，回到安丝翠拉村的广场上对着水神的雕像不停说话，感动的水神会出现并将跟随着你一同战斗（得到“水神”和水神盾）。

2、医疗之神

在你收集到千年树须（汉瑞塔庄园壁炉）、雪银莲子（第二次遇见可可露时他身后的宝箱）、曼陀罗根（帕城富翁家的宝箱）、多瑙薰丝（朵蕾花园内的宝箱）、龙葵草（奇塔之家的入口处左方）之后，和可可露的母亲不停对话，她会试着帮你召唤医疗之神，这位神祗便会受到你的感召加入队伍（得到魔神“医疗之神”）。

提克亚达城·朵蕾花园·斯巴德监狱

提克亚达城是当年安派尔大帝的故乡，经过无数次的改建之后，十分宏伟雄壮。这里分为三个部分 城南、城中和城北，城主的城堡在城的最北边，想要进入必须有统领罗希或者神官法蓝签发的手谕才行，但两人现在都不在城内。埃尔丝怀疑刚才大家在城门口遇上去朵蕾花园的人就是神官，而堤雅也突然想起来那个人正是如她们亲哥哥一样的法蓝。为了拿到手谕，众人决定先赶往朵蕾花园。

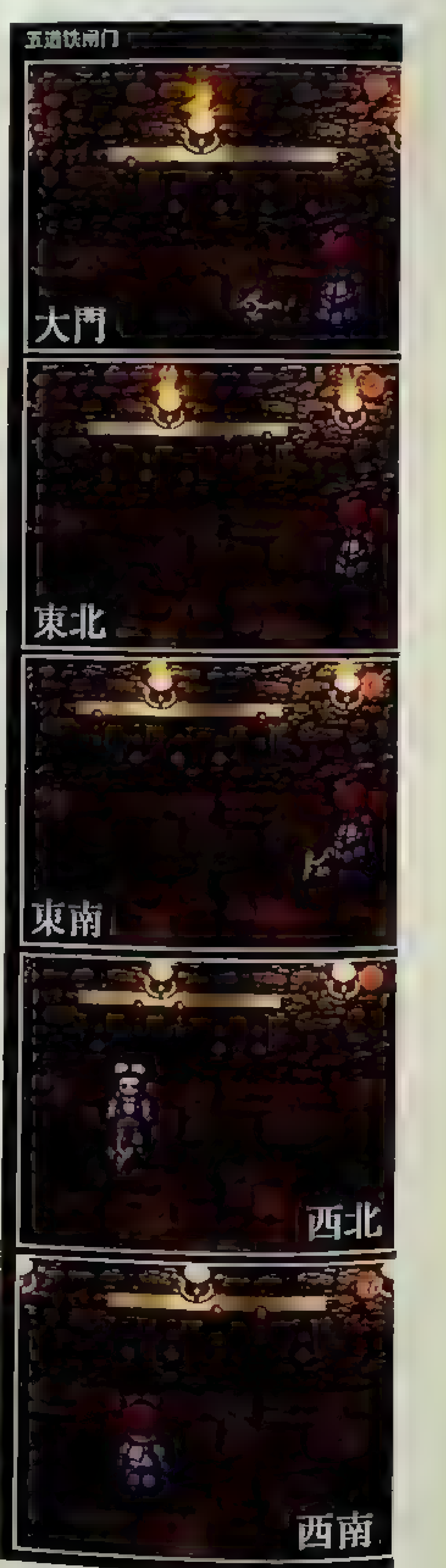

小屋内的家传戒指、“绿痕青影”

穿过花园迷宫，克雷格在一间小屋前发现了法蓝和嘉贝叶拉公主。公主希望像从前那样无忧无虑的生活，所以跑来玩耍，但法蓝却无法从半年前蜜儿死去的事件中摆脱出来。失望的公主跑了回去，而众人正好找到法蓝说明来意。法蓝得知后立刻加入队伍赶回提克拉亚城（在花园入口处克雷格要回答究竟愿意呆在谁家的问题，这将改变克雷格和其他女孩的关系。另外小屋内的家传戒指、绿痕青影别忘了拿）。

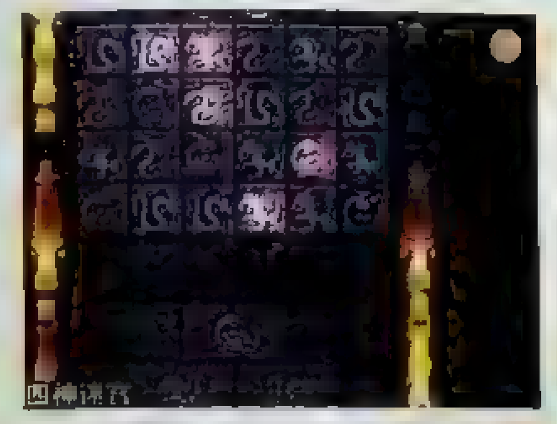
异教徒的攻击早已展开，他们已经攻占了斯巴德监狱。统领罗希建议法蓝带部队前往营救，但克雷格认为这是一个调虎离山之计，不宜出兵，只需自己带领特别行动小队前往即可。

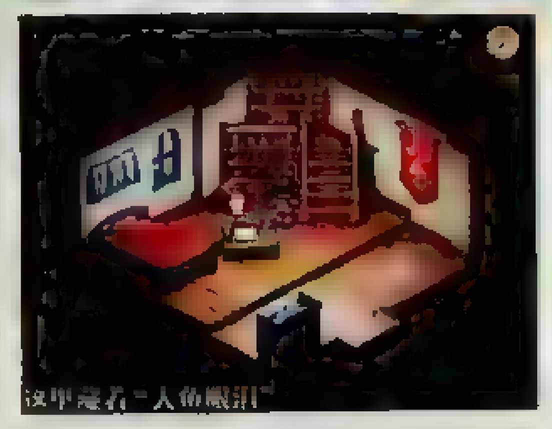
斯巴德监狱现在妖魔横行，克雷格一行人穿过监狱，再通过一个矿井迷宫（封印有牛魔人），便到达一间秘密的地下大厅。在这里法蓝和桑尼雅不幸中了埋伏被困在铁笼内，而艾斯依弗教的教主乌玛突然出现，她告诉众人为了她的“伟大”的理想，决不能让下一代女帝诞生，接着就放出机械狮子阿尔法要杀掉大家。阿尔法被击败后乌玛会和两只狮子一起上阵（机械狮子的物理攻防很高，用战技攻击效果也不大，最好使用雷系的魔法对付他们）。取胜之后，无耻的乌玛关上铁门跑了。要逃离此地，关键在左边有 5 个闸门，当搬到特殊的位置时可以打开大厅中 5 道铁门中的一道（具体位置如图，虽然闸门会连动，不过不难，多试几下就成功了）。除了大门，其他的小间内分别放着高等伤药（西北）、深蓝水晶（西南）、大帝精气（东北）和精灵光球（东南）。

五道铁闸门



接下来的房间是四神迷宫，要想安全走过这个迷宫，必须按照地板上图纹所示。正确的方法是你所站格子的图案表示前进方向，而地面上闪现的红色的格子数量代表要走的步数。青龙、朱雀、白虎、玄武（龟蛇一体）分别代表东南西北四个方向。举个例子 当你最先踏上青龙格，出现 3 格粉红格，就朝右边走 3 格，到达后再依照该格的提示继续走，依此类推（中途经过的格子可以不管）。顺利通过后会遇上魔神大恶魔。一番苦战之后拉下墙上的机关，全体就被送到了统领罗希的房间内（取得“大恶魔”，罗希屋内有“人鱼眼泪”）。

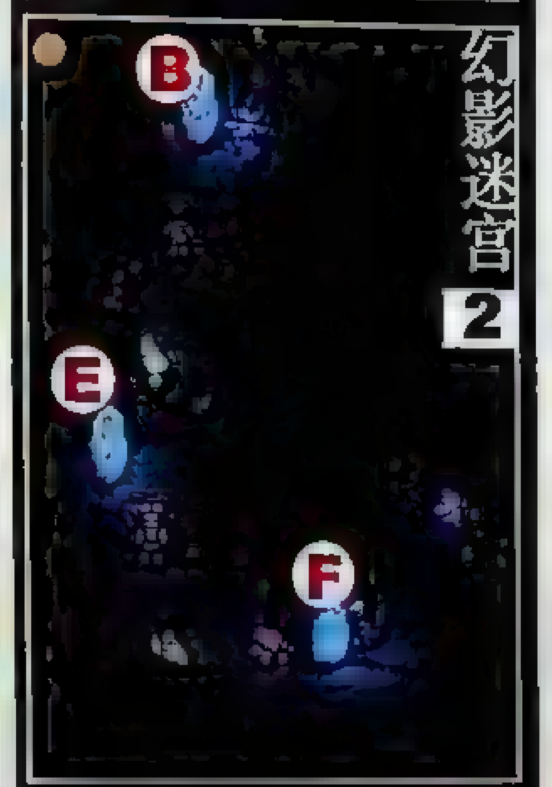

四神迷宫

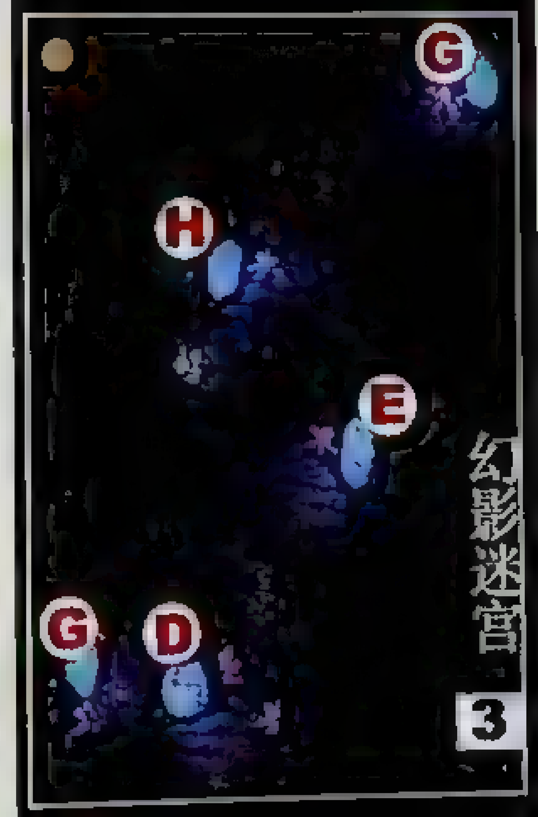

这里藏着“人鱼眼泪”

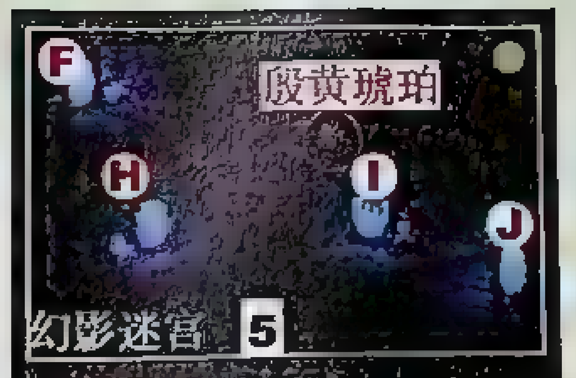
如果走四神迷宫时不幸跌落，就会进入幻影迷宫（见地图）。一开始只有克雷格和埃尔丝在一起，埃尔丝乘机询问克雷格最心仪的女孩是谁。这里有四个选项，克雷格究竟选谁会对结局造成较大的影响。克雷格答闭还要和三个幻影变成的同伴打一场，取胜之后真的伙伴们找到了他俩，大伙开始在这魔幻般的迷宫内摸索，寻找出路。幻影迷宫内封印着三只巨龙，如果想收齐魔神，可以打败大恶魔后再自己跳下来。迷宫的出口仍然通向罗希的房间。

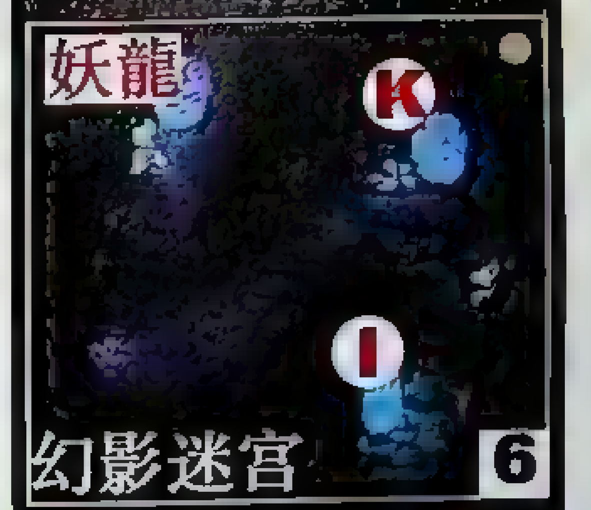
泰瑞莎在屋内找到了证据，原来罗希是个内奸！马上去把他抓起来！但卫兵来报罗希一早已经带着公主出城了。为了不分散兵力，克雷格决定带领众人去捉拿罗希，而法蓝认为他们两人现在一定在朵蕾花园。

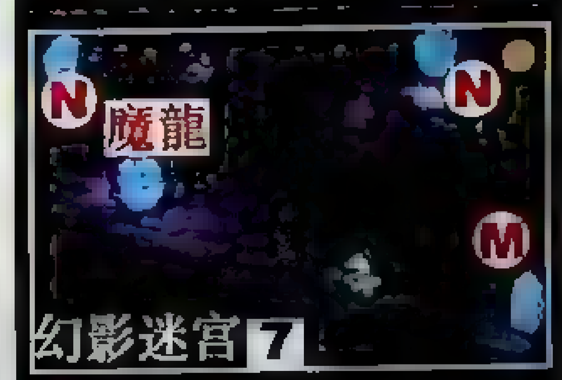
赶到花园果然见到罗希，阴谋被拆穿的他立刻和两只机械狮子攻了过来。打败罗希之后，道耳突然跑出来杀死了公主，并责难罗希办事不力。克雷格对道耳忍无可忍，威胁要把时空器毁灭，断了道耳的后路。害怕的道耳显出一点愧意，请求克雷格给他一点时间考虑。罗希这时道出自己是为了复活曾被淹死的公主，才效忠于道耳。但再次死去的公主已无法挽救，正当一筹莫展的之际，埃尔丝称她住在奇塔之家的师兄会复活之术，也许能救活公主。众人于是启程赶往奇塔之家。

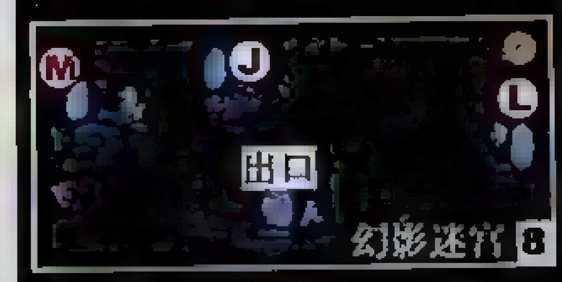












支线剧情

1、达克的彩票

刚进门会遇上一名叫达克的小伙子向你兜售彩票，完全免费哦！不过千万别上这个当，你一定会被告知中奖的，接着再遇上达克他会说奖金需要先缴什么税，让你先付给他 1000 元。然后呢……嘿嘿，就永远消失啦！如果你没上这个当，再次进城后在去城中部的路上遇上曾经受骗的埃瑞尔，和他对话之后克雷格受到激励，生命值上限会得到提升。

2、汉娜的提问

汉娜的子女和一名猫人相爱了，究竟不同种族之间的婚姻应不应该呢？选择“没问题”会提升与桑尼雅的关系。

达克的彩票

3、情人项链

城中的杰尔正在叫卖，如果你告诉他你已经有了心仪的人便可花 500 元买到一根情人项链。佩戴它也许可能提升与某人的关系。

4、新式武器

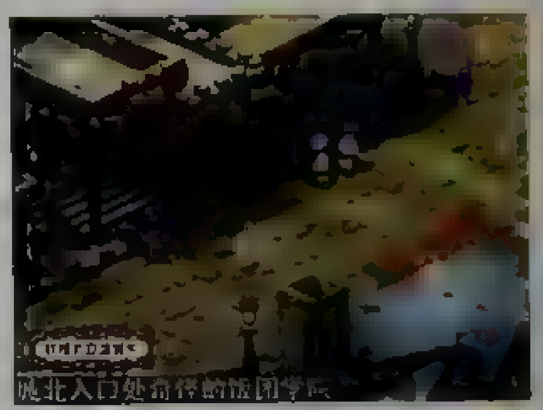
武器店的芙里达在研究新式武器，一共需要 4000 元。完成监狱的任务后可在这里买到少有的钻石系列武器。

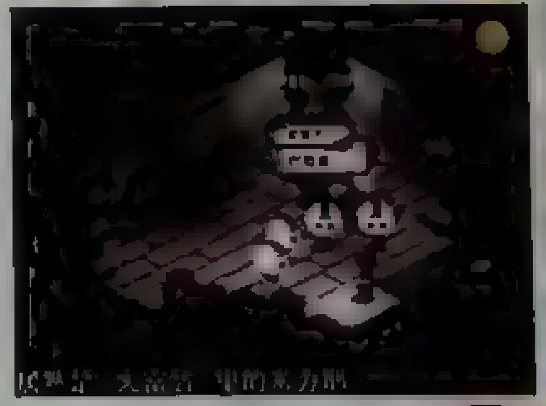
5、饭团学院

城北入口处有个奇怪的饭团学院，怎么叫门也不会开门。要进去需要装备羊毛衣和羊毛帽，羊毛衣在帕城的“小偷事件”获得，羊毛帽则在开发后的一眼村可以买到。穿好之后，里面的“人”会把你错认为牧羊人老师而放你进入。里面原来有 4 个大饭团子，他们不欢迎外来者，所以马上会和你开战（HP 大概 2200 左右，物理防御力很高）。千万别把它们杀了，这可是魔神们的好食品，一个就能把魔神喂饱（虽然不能加能力）。如果你在抓了一两个饭团之后逃跑，接着再进屋，饭团又会恢复原来的数量，这样就有无数的饭团吃了！

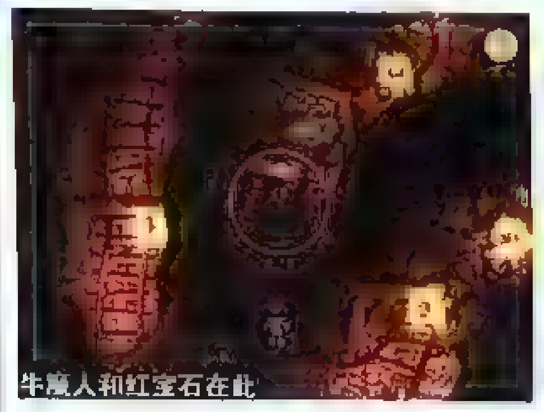
6、牛魔人

斯巴德监狱的矿坑内，一处不


城北入口处奇怪的饭团学院



起眼宝石堆里封印着魔神"牛魔人"。如果你拿走这里的红宝石，它便会跑出来准备破坏世界。不给它让路并击败它便能收之入队。


牛魔人和红宝石在此

7、妖龙、魔龙、圣龙

幻影迷宫内封印着三只巨龙，解开封印并打败它们就能获得新的魔神和一些宝物（妖龙盾、魔龙铠、圣龙头盔和龙魂项链）。要注意的是圣龙在你收服妖龙和魔龙之后才会出现。三只龙能力都不差，其中圣龙最难对付，魔法对它的效果很不理想。

8、雷神

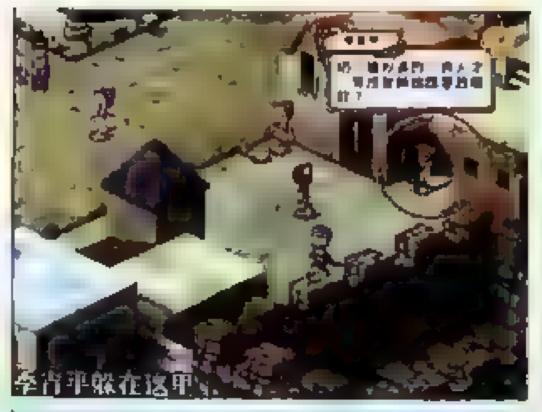
城堡内二楼左侧第二间里面的卫兵总管埋怨自己丢失了雷神之弓，结果造成城里出现这么多混乱。在开发一眼村之后可以从云游商人处买到雷神之弓，拿回来交到二楼的雷神像前可获得"雷神"。

9、风神

在你拥有水神之后来到朵蕾花园的出口处会遇上风神要求你交出水神由她处置。交给她则失去水神得到风神，不交则要和风神交战一场，战胜后得到"风神"。

10、林立翔与季青平

在成功救活嘉贝叶拉公主之后回到朵蕾花园的栅栏处，会听到一阵歌声，多听几次夏洛帝就会跑出来说自己的儿子立翔跟着季青平离家出走后都不回家了。现在季青平准备回去了，立翔一气之下也不知道跑哪儿去了。克雷格答应帮助夏洛帝找季青平说理，并让他自己找找儿子。在堡城内找到季青平后，回到花园的栅栏处依然听到了歌声，立翔一定就躲在附近。果然在小屋后找到了他，这时的立翔会向克雷格征求处理问题的意见。如回答"以眼还眼……"则得到奇塔风琴，回答"想想夏洛帝……"则得到星屑项链（他们俩可是明星志愿的角色哦）。


季青平躲在这里

林立翔躲在这里

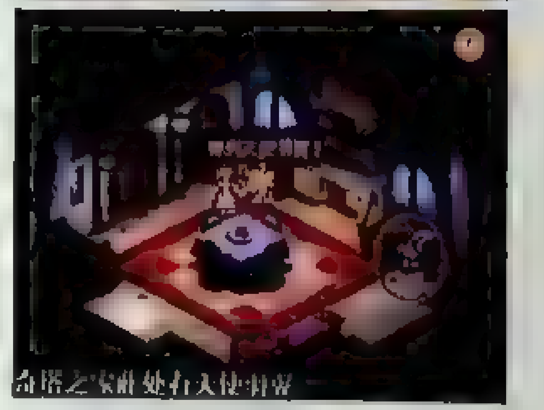
奇塔之家

奇塔之家是鸟人族的村落，房屋都修建在一棵参天大树上。埃尔丝的师兄夏洛帝就在最上方的小屋内。没想到师兄妹刚刚见了面就要打一架，几十年都没输过的师妹这次当然也是赢咯。先打夏洛帝加上他的两个女徒弟，如果克雷格和埃尔丝关系很好的话，会再和夏洛帝单挑一局。不过师兄还是有些本事的，他果然能够帮助众人复活公主，但首先需要到公主死的地方找回她的三魂七魄，然后是某人献出30年的生命力。公主死在湖边，魂魄就在水底的炼狱内。夏洛帝送给克雷格一颗火珠，用它可以蒸干湖水。一行人又赶到朵蕾花园，湖边就是公主溺水之处，正当克雷格使用火珠吸收湖水时，一条蛟龙出来阻挠，打败它可得到魔神"蛟龙"。

湖水干涸，炼狱的入口就显露出来了。在入口处泰瑞莎认为法蓝要献出30年生命的牺牲太大，不愿意去救公主，一个人跑了（如果克雷格和泰瑞莎关系较好，在下炼狱之前蜜儿会在湖边出现，原来她并没有死，只是被困在这里）。而其他人则继续向炼狱进发。

在炼狱里可以看见左右两条路，不过走哪条都一样，最后会合在一起。每个场景都有一处山洞，洞内就有公主的魂魄，集齐6个魂魄之后回到出口会看见最后一个（宝箱中以及地面上还可以捡到全套骷髅装备——戒指、项链、盾、头盔和幻兽项链）。正当大功告成之时，死神出现拦住众人的去路，他要惩罚那些前来反抗死亡的人。力战之后可获得死神睡衣、死神头巾和"死神"。

出炼狱后，大家直接来到了夏洛帝的家中。夏洛帝请克雷格等人休息一下，然后便拿着魂魄去制作生命光球了。众人于是在村中闲逛，不一会儿再去村长家寻找夏洛帝的弟子叶塔。大家在村长家的后花园（从侧门出去）找到了叶塔，却也找到了道耳。这个被权力欲望所占据的男人居然和美丽善良的叶塔在一起？要马上揭穿他的丑恶嘴脸。道耳再次被击败，但他却仍然信心十足，并称自己在冰原建立了新的实验基地，已经不怕克雷格销毁时空器了。接着一名教徒来报，说是已经完成了任务。什么任务？出门一看，奇塔之家已经被大火化为灰烬。失去理性的鸟人们认定是克雷格等人是罪魁祸首，和他们展开激战（4名鸟人族长，不难对付）。最后克雷格等人被驱除出



奇塔之家，而为他们辩护的叶塔也遭遇了同样的命运。唉！下一步去那儿呢？众人在村口遇到夏洛帝，他带来了生命之球，也告诉大家道耳的下一个目标可能是猫族部落塞尔利亚。桑尼雅担心同胞的安危，决定先赶回家中，其他人则回提克亚达城拯救公主（这里的分支剧情和寻找隐藏宝物都要在去找叶塔之前完成，否则一切消失）。

公主的房间内（城堡2楼右手第2间），罗希替代法蓝献出了30年的生命，而城主也被罗希与公主的情意所感动，宽恕了这名"叛徒"。

支线剧情

1、火焰剑

萨路嘉是来学习魔法的学徒，她现在急需一些药水。如果你能拿出10瓶恶臭药水和月光魔石，她就会送给你一把火焰剑。恶臭药水在监狱和僵尸战斗时可以获得，而月光魔石在开发后的一眼村或者安丝罗拉村新药品店有卖。

2、戈登的玉米

戈登的玉米地最近受到一个怪物的侵袭，收成大减。接下这个任务出城后会看到一个黄金巨人正在破坏玉米地，打败他可获得魔神"黄金巨人"。完成后戈登会送你50只戈登玉米和1只晶穗玉米，而奇塔之家入口附近有个人类会花500元买下你的戈登玉米。

3、赛布洛斯

在炼狱中有个宝箱被地狱犬赛布洛斯所把守。连续两次去触摸宝箱便会和它开战，胜利之后得到"赛布洛斯"。

塞尔利亚

顺利解救公主的克雷格一行赶到了猫族部落塞尔利亚。这里看起来十分平静，根本没有什么异常情况，除了…

在村北的屋子内遇上了桑尼雅的妈妈——猫女王瑟烈斯特，她请克雷格独自一人进内屋见生病的桑尼雅。进去之后发现桑尼雅并不在，而瑟烈斯特会问克雷格是否真正喜欢自己的女儿（承认喜欢将提升与桑尼雅的关系），接着会请你帮助她女儿登上帝王的宝座。克雷格委婉地拒绝了她的要求，没想到猫女王一怒之下便将克雷格击倒在地

支线剧情

1、揭穿神棍的秘密

村中广场上有个传教者在募集信徒，其实他是在骗取钱财。一旁的混事魔猫正在调查此事，可是苦无证据。你钟楼旁可找到神棍藏匿的营运计划书，将其交给魔猫，他就会带人缉拿这个骗子。任务完成后猫神像裂开，得到魔神"时空之神"。

2、训练小猫爬杆

村东有间训练房。训练老师正在为他所教的5小猫爬不上铁杆而头痛，如果你帮他解决了这个问题，可以获得500元的回报（有点像大富翁中接金币的小游戏，小猫如果要掉下来了，应该立刻跑到他身边按鼠标右键或者回车）。

训练小猫爬杆游戏

3、NP鸡

记得帕城招牌上那可爱的怪物小鸡么？它其实就藏在钟楼附近。完成"神棍事件"之后你在这里快速转上几圈就可以遇到它了。它的HP很低，不过消灭它得到的经验值不少哦！另外拿去卖价格也很高，但似乎一共只有5、6只。

可爱的NP鸡

4、盖美拉

据说村中右边的吊桥外有一只怪兽，你走上去便会引来双头蛇尾的"盖美拉"。战胜后便可得到新的魔神。

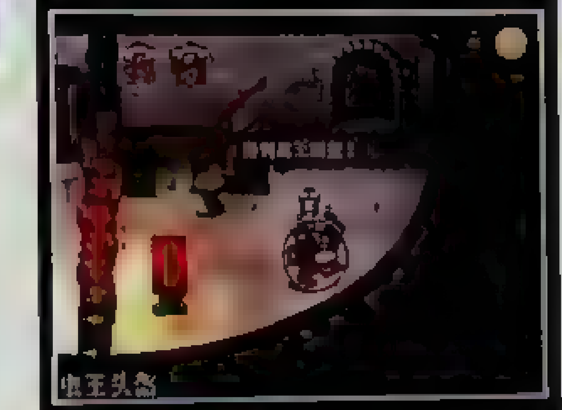
艾斯依弗教

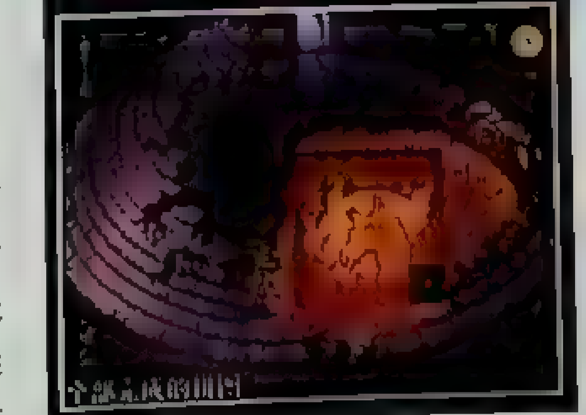
克雷格醒来之后发现自己和同伴都被困在一个阁楼内，地板上有块奇怪的拼图，拼好它之后便可打开地面的机关。下一层楼之后再从另外一方上楼可找到出口，而其他的道路则通往一些可以拿到宝物的房间（包括全套虫王装备）。前进不远发现一名艾斯依弗教教徒，他声称教会已经被未来女帝所击溃。未来女帝又是谁？所有的线索都指向桑尼雅，先不管这些，继续前进。下到大厅后发现瑟烈斯特和道耳都在这里，而瑟烈斯特居然是真正的艾斯依弗教教主！

野心勃勃的道耳杀死了一心助女儿称帝的瑟烈斯特。虽然克雷格等人再次挫败了道耳，但猫女王的生命已经无法挽回。刚刚赶到的桑尼雅在道耳的误导下，将克雷格当作了自己的敌人，无奈之中只能打败桑尼雅，逃出教会大厅。

下面的路是一条石滩路，走上去了才能看见新的石头。众人辗转

虫王戒指


虫王头盔



曲折来到冰原，而桑尼雅和道耳也穷追不舍地赶到这里。道耳告诉桑尼雅教会的秘密基地就在附近，既然没抓到克雷格，不如先去那里准备下一步的行动。

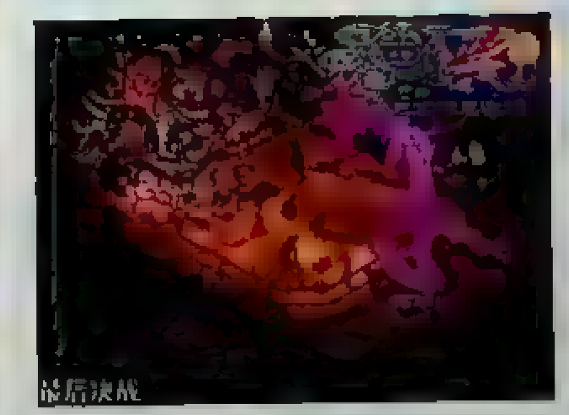
左边的岔道通往冰原的出口，而右边的岔道则通往道耳的基地。克雷格是不是马上赶去阻止道耳呢？

支线剧情

1、毒魔

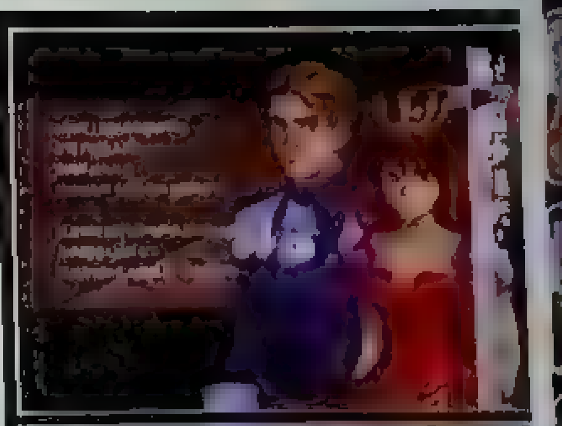
在经过的石滩路上有一间小木屋，毒魔正在这里炼制毒药。如果你去打搅它，它就对你不客气，战胜它之后可得"毒魔"（小屋旁的水桶有"魔咒"）。

最后的决战


最后决战

最后的道路颇为难走，大部分战斗都无法逃脱。道耳的基地坐落在冰原的深处，2楼通往基地内部的道路上布满了火焰（被火焰击中就会落到一楼，应向下方走，感觉右侧的通道容易一点）；接着是一间利箭横飞的房间（被箭刺中会损血，不过这里有个精灵之光。房间下方的两个宝箱放着幻兽装备）；然后是六芒星迷宫，要想走出去必须按照正确的顺序踩下地面的机关（如图）；最后是一个小小的迷宫，想走近路请向右转（可到达到达如图所示地点，关底如图所示）。

终于到达了实验室，再一次战胜道耳一伙后，卑鄙的道耳会拿桑尼雅作人质要挟众人，但他是不可能得逞的（如果和桑尼雅关系最好，则她会逃脱，如不是，则桑尼雅会自尽）。不甘心失败的道耳企图召唤诺瓦帝国最邪恶的魔鬼"冰原战士"来毁灭一切，但因为埃尔丝的干扰，魔法吞噬了道耳，让他自己变成了一个怪物。最后的决战开始了，消灭它吧！诺瓦帝国的命运就掌握在你的手中了！■



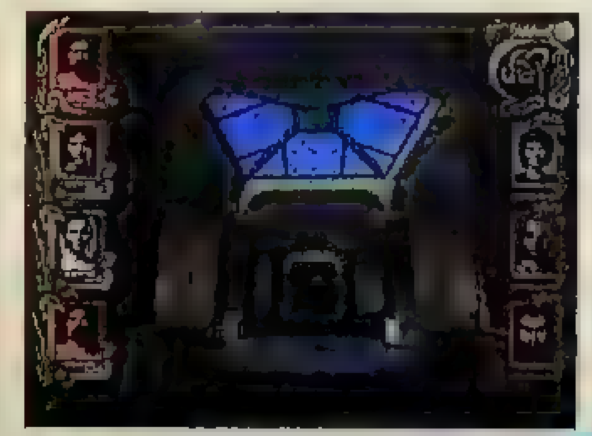
六芒星迷宫全图

A

Might & Magic IX

魔法门IX命运之书

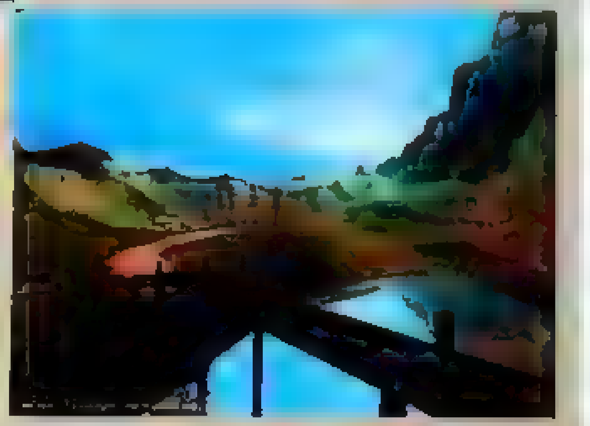
这是个古老的游戏系列，开发者以令玩家失眠而自豪，玩家因完全的投入而兴奋不已。它就是欧美三大经典 RPG 之一——"魔法门"。

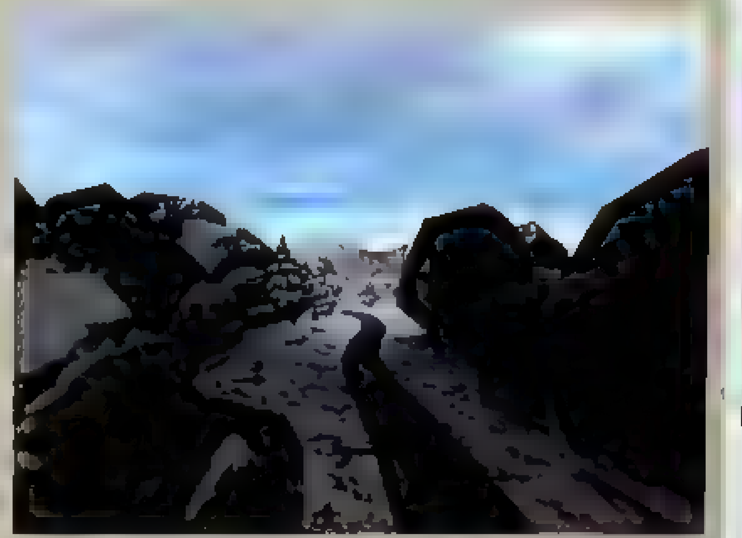


此类经典 RPG 在其漫长的历史中难免会出现一些退步现象。"魔法门"六、七、八三代算个典型，六代的新 3D 引擎给人耳目一新的感觉，七代还是那引擎，马马虎虎吧……八代仍然继续……玩家愤怒了……现在可以给大家颗定心丸消消气：《魔法门IX》采用 Monolith 公司的 "Lithtech 3D" 引擎，这个引擎的效果如何？《异形 II》就是一个例子。

根据现有资料，最令大家感兴趣的可能是一个"NPC 行动系统"，它将是 RPG 史上一个划时代突破。NPC 不再呆呆的站在某地等玩家来"盘问"，他们拥有自己的思想、行为甚至是生活！仔细观察，你会发现一个 NPC 早晨从床上起来，出门前往工作地点，干了一天活，下班后跑到酒馆里喝上两杯，然后回家睡觉。按制作者的说法，这还只是复杂的 NPC 系统中沧海一粟，会有更多惊喜有待玩家体验。

故事情节还是分善恶两条线。由于灾难，你意外闯入在地图上没有标示的神秘小岛，那里正遭受前所未有强大的敌人的侵略。你到底是联合当地六个部落共同抵抗侵略者，还是助纣为虐和外敌一起征服小岛？你有 4 个可控制人物以及 3 个 NPC 助手，但种族略有减少，只能在人类、矮人、精灵和半兽人间选择，可附加选择力量或魔法偏向。技能和魔法还是一贯的种类繁多，不过魔法系统有重大变革，施法者必须有两种或以上的技能属性才可以顺利施展一个魔法。





《魔法门IX》的世界分为 10 个部分，拥有 40 个以上的地下迷宫，外加 20 个主线任务、21 个支线任务和 26 个转职任务……同志们得准备好干粮长期奋战了。一位开发负责人称，以往作品中迷宫重点倾向于战斗，而现在无聊的厮杀应该被有趣的谜题取代。难度上升后，游戏时间将在 40 至 60 小时间。

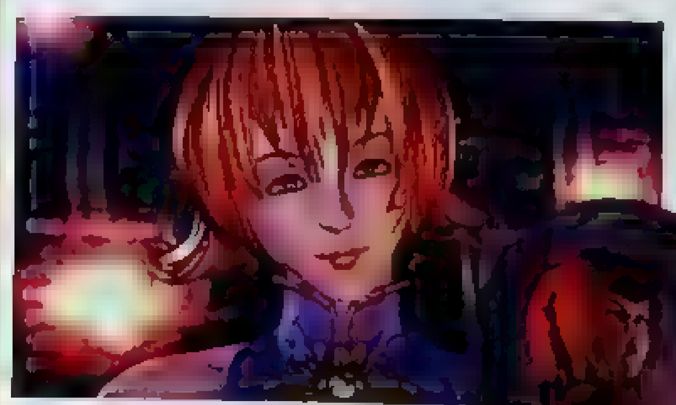
不知道为什么，开发公司 NWC 在《魔法门IX》一事上表现相当低调，以上就是笔者能收集到的所有资料。不出意外的话，1 个月后游戏应该上市，可看这种冷淡状况，大家还是跟我一起祈祷：不要跳票、不要跳票……■

(文/Odysseus)

第七封印

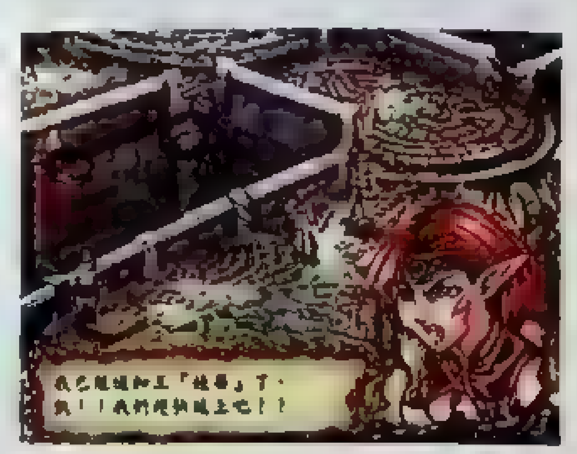
第七封印是台湾知名作家纳兰真所著的畅销幻想小说，在五年前曾引起了不小的轰动。读过原著的朋友想必都有这样的感觉：它更象是一个游戏剧本而不是小说。如今它被改编成游戏，也就是顺理成章的事了。

故事发生在名为"呼荷"的世界中，在这片幻想的大陆上居住着火、风、水、地、日、月六大妖精种族以及索摩族。日月妖精族的能力接近于神，因此并不常出现，在神代末期，火风水地四族不知因何原因遭到封印，因而实力大减，几乎失去了在大陆的统治地位。一万八千年的时光慢慢流过，人们已逐渐淡忘封印的事，以为那不过是传说罢了。可就在此时，各地的封印之力却产生异变，封印之力减弱使世界的天灾越来越多，这时人们才相信封印的存在并非神话，更有人提出解开封印以便调查真相，其中最积极的当数风领地的坦多玛法王。不过，水领地法王塞当却极力反对，因为根据大贤者吉托所作的第十三首预言诗的预言，解开封印的代价是魔王重生，给世界带来毁灭性打击，这无疑是饮鸩止渴。故此，两派长时间争执不下，人民的生活也越来越困苦。



游戏剧情分为主线和副线，但它们之间并没有不可分割的联系。如果你一心想尽快知道故事结局的话，大可不必去理会副线，但副线中隐藏的谜题、宝物以及各种被封印的必杀技和魔法都将吸引着你不由自主地前去一探究竟。

战斗方面，采用了名为 "Combo System" 的独特系统，它打破了回合制和即时制的规则，可以随时发动攻击并连续不断打击敌人，就像格斗游戏中的连续技。物理攻击和魔法攻击可以融合在一起成为 "Combo Technic"（CT），此外在个人 CT 的基础上，由各个角色共同发动攻击称为 "Party Technic"（PT）。看到如此复杂的战斗系统，你也许会觉得在战斗中必然手忙脚乱？安啦安啦，各种 CT、PT 都可以自由设置热键，101 个按键绝对够你用了。

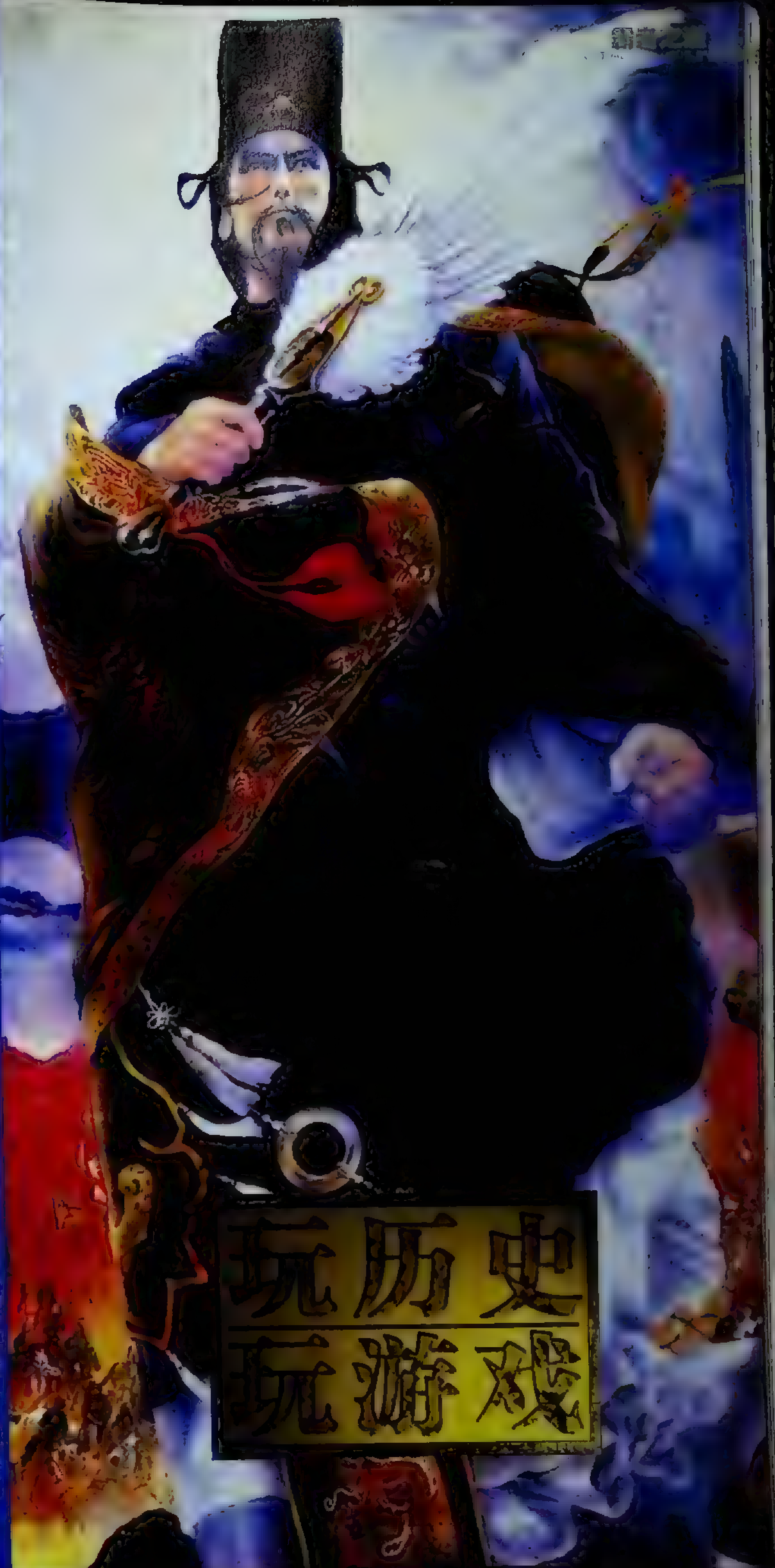


《第七封印》打破了智冠公司过去以中国传统风格游戏为主打产品的策略，可说是一个全新的开始。要把原著中那庞大华丽的世界架构完美的呈现在玩家的眼前，并不是一件容易的事。据说智冠为此集合了全公司的美工精英，拿出了决战的架势。从目前发布的场景和动画画面来看，它们确实都已达到了相当高的水准。■

(文/晨曦之星)

名称 第七封印 | 类型 角色扮演(RP…)
制作 智冠 | 代理 智冠
上市 2002… | 版本 中文版

B+



足[illegible]于冲出去了，愤青们总算少了[illegible]不争的对象，而后不久，《三[illegible]》中文版上市，他们终于能够用[illegible]这个小日本游戏的真实内容，[illegible]被吓了一跳：这都是什么跟什么[illegible]历史怎么能给他们做呢，他们国产游戏业从业者都是XX！于是，不少愤青怀着对[illegible]文化帝国主义的刻骨仇恨与对祖国宝贵历史文化遗产的无限热爱，左手一本《三国演义》，右手一张盗版光盘，深入揭批了《三国志Ⅷ》在历史设定上的邪恶本质，大书特书了声讨 KOEI 的檄文……呜呼哎呀郡那……西边的太阳就要落山了，鬼子的末日就要来到了……

——本文的"历史"背景

"大家说吕布和赵云谁厉害？"

——某三国论坛点击率最高的帖子

应该这么说，"三国"这段本质上应该用"军阀混战"来定位的历史之所以能够有如此之大的感召力，人物的魅力起到了至关重要的作用。如果没有民间艺术家们与罗贯中在《三国演义》中的艺术加工与再加工，三国的魅力是无从谈起的。陈寿之所以没有成为畅销书作家，是因为他毕竟是写史的。

在了解了真正的三国历史后，我们不难发现，除了《三国演义》里写的军事斗争主线外，后汉王朝末期风云变幻的天下态势给当时人才如璀璨群星般的涌现提供了社会基础。人才在政治经济文化各个方面发挥了重要的作用，而不仅仅是军事斗争领域一项。可惜的是，《三国演义》因为主线严重偏离社会发展的政治经济因素，只是一味让人的价值在战争中得到体现。这种条件下，极容易因为对战争描写上的虚构而不可避免的造成人物的神化。况且，奉行儒家思想为正统的历朝官方早就已经开始神化三国人物了——关老爷就从宋代的"义勇武安王"一直晋级到清代的"神武关圣大帝"。

个人价值观的体现事实上是通过肆意鼓吹的个人英雄主义来表现，当历史的车轮承包给了英雄去推动之后，这段存在于小说中的历史彻底被英雄史观所变形了。在明代写这样的书，估计罗贯中本人不得不自觉遵守经济基础决定的上层建筑的法则。从文学角度出发，我们可以认为他塑造了一个又一个"有血有肉"的鲜活人物，而从历史角度出发，我们只能说他制造了一堆供后人顶礼膜拜的偶像，"忠君思想"自然是要表现的一个重点，而本书的最主要的笔墨都花在对这些维系君权的棋子们塑造上，恐怕"忠君思想"后面的是更可怕的东西，没准真正让人下跪的对象是整个权力机器吧。好在《三国演义》是小说，用不着用历史唯物主义眼光进行深入揭批。不管是对是错，这种对个人价值的理解确实影响到 KOEI 的《三国志》系列。

武将在《三国演义》小说中是一个很奇妙的作战单位，对武将能力的过分夸大在现代人眼中可以视为对个人价值的一种重视，而小说

玩历史 玩游戏

[illegible]"五关"[illegible]的个人能力[illegible]一代[illegible]上[illegible]的[illegible]对待生[illegible]的[illegible]"AB"[illegible]"A 战胜 B 失败"的模式。[illegible]可[illegible]的[illegible]三国志[illegible]一位[illegible]的[illegible]"AB 交战"[illegible]法则如下。[illegible]之后。[illegible]了解到《三国志》系列游戏与小说《三国演义》在很多方面都存在共性。

公式 1：如 A 将战斗力大于 B 将战斗力，则判定 A 军胜利。

公式 2：如 A 将战斗力小于 B 将战斗力，则判定 B 军胜利。不过当 A 将武力得到一条锦囊妙计（或者自己想出来一条）则获得奖励值。这时 A 将战斗力＝原始武力值＋奖励值，若两者相加大于 B，则判定 B 失败。

公式 2 里面有一个很有趣的问题，就是"锦囊妙计"，这种附加奖励值到底会带来多少的奖励值？这就要看"锦囊妙计"是谁琢磨出来的了。根据推断，妙计提供的附加战斗力应该是妙计主人战斗力的百分之十左右，例如诸葛亮死在五丈原之后，根据小说推断，司马懿的战斗力只剩下[illegible]的百分之二十不到，而[illegible]了的精兵良将来到[illegible]在公式 1 的作用下[illegible]了。要演中为了体现兵种平衡度，便安排诸葛临死的时候准备了 N 条锦囊妙计，而作者既然要去刻意追求"神族"之间的平衡度，就不得不走下类似于电视节目串式的非势发展——"我死之后，汝可依计行之……"[illegible]第一档节目，演完了之后魏延的脑袋也跟着掉了。以诸葛非凡的战斗力，一条妙计所带来的附加奖励值也甚是可观。为了始终与司马懿的战斗力均衡，连锦囊里面每一条妙计都有属于自己的播出时间，或者一日三次饭后服用，或者三五六天轮流使用。虽然处于撤退状态的蜀军没法与魏军开片，不过一旦交火，蜀军的战斗力总会因为这些妙计的出现而获得附加攻击力，于是乎顺利过关，完成了举世瞩目的胜利大逃亡。

以上的这个公式，存在于《三国演义》战争描写的方方面面，作为增加小说的戏剧性与传奇色彩，确实为人物的表现增色不少，这些特点同样存在与《三国志》系列游戏中，下面我们来分析一下罗公贯中先生在《三国志Ⅶ》的开发过程中担任的究竟是什么角色。

"其实，你们都是NPC。"

[illegible]

自从《三国志Ⅶ》开始[illegible]中[illegible]主义的[illegible]一个[illegible]MUD[illegible]游戏[illegible]中的[illegible]里面的[illegible]决定[illegible]真理，武将里面出现了武将才是硬道理——因为小说留给人们的主观想像空间很大，加上文化传统早已经让这种畸形的战争逻辑影响到了我们的潜意识，所以我们看来倒也安适。

带一万步兵的吕布去挑战带兵一万铁骑的郭嘉，赢标终点之前要认定《勇敢的心》里面那句"两百年来步兵难敌骑兵"是歪理邪说，然后用个"乱击"的战法招数，再看郭嘉的铁骑阵在一回合内被一群农民打得差不多就剩一光杆司令。从中我们不难发现，不是吕布伟大到可以颠覆兵种相克的战场法则，而是你看到的实际上就是吕布与郭嘉之间的 KOF 大战——士兵概念在二者中间来都不存在，无论是什么兵种，什么数量质量，只要一张写着从百家姓中拎出来的一个字的大旗高高飘扬，管它的什么战略、战术，战争被彻底简单化了，简单到就像街坊间邻居掐架。倘若无法理解，你只能这样嘀咕嘀，主将武力有 100、60 的区别，可是用相同士兵打起来效果倒是不一样，难道那些士兵的武功各个都是武将传授的，果然是有什么师傅就有什么徒弟，教多少学多少还不带长江后浪推前浪的。这样三国武将人人都放下军事家的帽子成为伟大的教育家了。"车悬"这种高科技战法可是稀有品种，全游戏会耍的家伙不超过五个，一群乌合之众一旦主将换成了吕布倒全部都掌握了……

无论是在小说中还是游戏中，士兵的作用成为了 NPC 概念，但是他们的环境比 RPG 中的同行更惨，那些卖鱼的、扫大街的在游戏场景中好歹还能混个露脸儿的活计，而士兵充其量只是"一"这个数字，他们存在的目的就是"用无数个无名的华盛顿创造一个有名的华盛顿"。与任何游戏中的 NPC 一样，都是无偿贡献经验值以牺牲大我完成小我，成为满足游戏者自恋与自傲情结的工具。每个小兵望着唰唰下降的士兵数与武将英俊潇洒的两寸肖像画，都会从心底里面发出"真伟大"的呼喊。《三国群英传》里面的小兵就更倒霉了，一下子被 12 级龙卷风刮得满天飞舞，一下子被地上长出的几百条地刺戳得尸横遍野，一下子又被什么"生死门"吸到外太空去了……悲哉悲哉，再看《三国演义》中那些被火烧完了淹，淹完了烤的士兵又何尝不是这样的用途呢？这难道不是共性吗？这实在就是共性啊！呜[illegible]

[illegible]

[illegible]HP[illegible]三国[illegible]不出[illegible]的[illegible]正在[illegible]三国之三分天下[illegible]计的[illegible]某种欣赏口味的因素在里面。

通过以上两段的分析，我们看出《三国志》系列游戏的策划工作其实一直都是义务由罗贯中领衔挂帅的。所以每当夜晚你试着将小说或者 CD 侧到耳边去聆听，在 0.000001% 的几率下你能够听到小兵们在低声向你诉说："其实，俺们都是 NPC。"

"多怪你们名字给起得太衰气！"

——杨修

今天我们不相信命运的存在，似乎这种属于"封建迷信"范畴的东西就是属于过去的。而倘若这个东西真的属于那个时代，那么中国的灿烂的历史文化应该笼罩上一层安于现状、不求上进的灰色调，谁都知道"天灵灵，地灵灵"在我国古代并不是支柱产业之一。

而当古人化为了一个个文字符号存在于文献之中的时候，当我们以自己的目光去审视这文字组成的另一个时空的时候，这个时空中的一切又都有自己的命运，命运的概念对于我们来说是虚无的，而对于在那个时空中已经完结自己一切的人来说，成功、悲壮、愤怒、狂躁，他们曾经发生的一切都是在沿着文字开凿的命运长河前进，文字让他们在另一个文化时空中复活，同样也让他们最终找到自己的归宿。

游戏与之不同的是，游戏是一种数字互动娱乐，《三国志Ⅶ》在硬盘的宽数据线与显示器之间中营造出一种历史氛围，倘若命运成为游戏中主宰着一切的神，那么是百姓命的人物就知道忙着如何叩头、如何纳粮，是武将命的人物就忙着怎样杀人、怎样放火，是君主命的就专心怎样贪污、怎样讨伐就成了，干什么没事凑一块唠嗑，或者三五人扎堆胡吃海塞？大家各安天命，其乐也融融。这样一来将人物各个做得符合历史真实，从而让游戏也具备前所未有的历史真实度，从再现历史的角度出发未尝不是一件好事，而对于不得不面对木头人物、木头情节与木头游戏规则玩家而言，恐怕第一反应就是将 CD 从光驱取出来，再将另一盘可以成为垃圾的光盘放到一起，中间涂上草莓酱，然后咬牙切齿地对自己说："下次再乱花钱你就拿这个当早饭！"

[illegible]《三国志Ⅶ》[illegible]人物[illegible]表[illegible]内[illegible]历所[illegible]并不是[illegible]人物命运[illegible]，生命运的那句[illegible]五丈原[illegible]玩家产生[illegible]的[illegible]，玩家[illegible]中所做的一切，就是带领人物打破命运的[illegible]历史，当游戏中的杨修从全游戏武力[illegible]成为"东方不败"，带领手下无数精兵良将[illegible]全国，最后将曹操脑袋剁下来当球踢的时候，[illegible]自己人物肖像画下面依然写在那里的一句"恃才放旷，被曹操所杀"，他恐怕只能叹息一声道："多怪你们名字给起得太衰气！"

认为《三国志Ⅶ》为了体现所谓"真实"就要将每个人物的剧情做得与历史著作一样的观点，其实也是站不住脚。

"Come on come on 给我感觉！"

——张惠妹

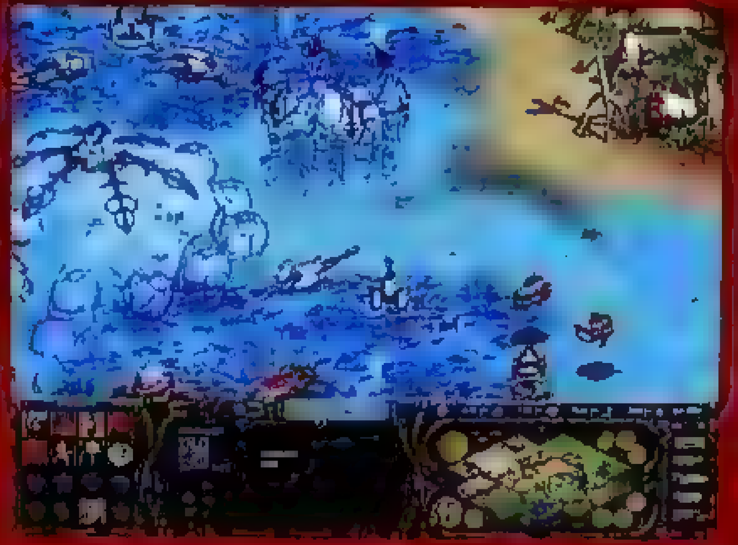
《三国志Ⅶ》中文版的上市，让玩家更深层次的理解了这个游戏的博大精深，也让"历史真实度"的争论围绕这个游戏再度爆发。比较的对象当然是我们一致"公认"的"正"史《三国演义》。可是，《三国演义》不可以称为"史"，历史只是构成这部小说叙事方法的线索，作为小说的它，史的内容必然被淡化，艺术的成份必然被增强，我们看到的《三国演义》不过是时空断界与历史事件的重新组合后，再加上艺术加工的产物，作为小说，它能反映的历史成份是微乎其微的，它的目的是构造一个虚拟的三国社会，给众多传奇故事的上演提供一个舞台。

《三国志Ⅶ》也一样，历史的长河让英雄豪杰们化作了一个个符号，游戏用武力、智力数字加上一张简单的肖像画并不可能还原出历史人物本身，但它也是在用另一种方式努力的还原着属于英雄豪杰的这些符号而已。丧失了这些符号，那一堆堆数据代表的"英雄人物"此刻也许连隔壁剃头店的张师傅都不如，被玩家苦苦追寻的宝物也会褪色为一根根写着"武力 +3"后者"武力 +4"的烧火棍。《三国演义》与《三国志Ⅶ》就像童话故事一样，其中多少真实的成份并不重要，重要的是让你能够相信多少是真实。我们需要的不是从中验证多少属于"真实"，当我们照镜子的时候，镜子中存在的已经是我们的我们，当我们用《三国志Ⅶ》光盘的数据区当镜子去映射《三国演义》时，这种举动颇有一些滑稽，逻辑上这时的小说书应该成为了猪八戒。所映射出的所谓"历史"里外都不会像个东西，倘若玩游戏的都这样"批判"起来，并且由此上升到"日本人肆意践踏我国历史"的高度，恐怕镜子内外所反映的就不仅仅是一头"里外不是人"的猪八戒了……那时候的景象应该唤做世界末日。

无论是《三国演义》还是《三国志Ⅶ》，你可以对它们狂歌"Come on come on 给我感觉"，但如果你非要在这个感觉前面加上一个名为"真实"的定语的话，最终属于你的只能是一堆瓦砾。

[illegible]你的历史——或者[illegible]你的游戏。

（[illegible]）



把银河星系握在手中！

星球大戰 陸地征戰

文/地瓜

1977年《星球大战》电影首映，以其近4亿美元的盈利创造了一个时代的奇迹，它的续集《帝国反击战》和《杰迪归来》延续着它的辉煌，成为人们百看不厌的精品之作，其影响力造就了一个无法估价的"星球大战"产业。而"星球大战"也是电脑游戏世界里最令人瞩目的一大流派，衍生出许多令玩家津津乐道的佳作。在最新一集的星战影片《魅影的威胁》上映之后，卢卡斯公司又为玩家们带来了一系列形态各异的星战游戏，《星球大战：陆地征战》（Star Wars: Galactic Battlegrounds，以下简称SWGB）就是以公映的四部星战影片为背景的一款2D即时策略游戏。

喜爱"帝国时代"系列的玩家一接触这个游戏肯定有一种似曾相识的感觉。不错，SWGB正是采用AOE游戏引擎制作的，因此二者在很多方面都非常相似——无论战役的途径、操作模式或是战斗模式——在某种意义上，SWGB就是星战时代的AOE。不过游戏的制作者Ensemble Studios在AOE引擎的基础上融入了大量"星球大战"世界所独有的特点。游戏包含着一个以星球大战为背景的庞大而详尽的战斗资料库，如星际战争中科幻式的建筑、作战单位、地图及战役关卡，电影中各势力的知名人士如莱阿公主、天行者卢克、猿人英雄乔巴卡等自然也会"闪亮登场"，他们将在很多关卡中充当"胜利使者"——可以说，LucasArts是借助AOE这个优秀的跳板，让玩家们沉浸于星球大战的科幻情景，从熟悉中领略它超凡的魅力。

既然以星球大战为背景，那么电影中出现过的风格迥异的星际文明当然成了游戏的主角：银河帝国（Galactic Empire），义军联盟（Rebel Alliance），贸易联盟（Trade Federation），纳布王朝（Royal Naboo），冈根（Gungans）以及类人猿族（Wookiees），这6个文明在各自的发展过程中孕育出不同的繁荣文化，各自在不同的领域中具有非常明显的优势。银河帝国和义军联盟作为两个最基本的对立文明，其相生相克的特性也最为明显——银河帝国有着先进的机械化地面军队，而义军联盟则在空军及战斗机师方面独领风骚，贸易联盟利用其丰富的财源打造了一支机器人军队，不怕防护[illegible]都落[illegible]组成的水底文明冈根[illegible]大的水上力量，使它们在海[illegible]没有正式登场的类人猿[illegible]原作创造出许多匪夷所思[illegible]他们独有的重武器（Heavy Weap[illegible] Aircraft）。《陆地征战》中的兵种相生相[illegible]现得淋漓尽致。游戏中大多数情况下所向披[illegible]杰迪骑士和西斯武士，在赏金猎人的追捕之[illegible]能束手就擒；义军联盟强大的空中力[illegible]在防[illegible]兵种面前也自叹生不逢时。几乎所有兵种都有自[illegible]合的攻击目标，当然也会遇到至少2到3种"天敌"。通过这样的设置，各个文明在战争中的表现便呈现出巨大的差异——利用恰当的反击兵种有时会取得意想不到的神奇效果。

文明间的争斗最终还是需要用武力来解决。影片中不同星际文明之间的对抗无一遗漏地体现在游戏当中。游戏中设置了众多的兵种，从陆地上的工人、步兵、战车，到海上的巡洋舰、驱逐舰，再到空中的轰炸机等，都是基于影片中的内容进行设计制作。影片中的原有兵种自然都尽显"风流"，比如强大的杰迪骑士和西斯武士在游戏中同样风光八面。他们对原力的执着使得杰迪和西斯拥有可怕的战斗能力和不同凡响的技能，除了拥有能征非凡的光剑外，他们还能转化敌人的作战部队以及建筑——这是所有兵种中最神秘和可怕的力量。其实电影里他们可没有这么"牛"（虽然可以影响对方的意志）；不知道执迷的影迷会不会因此斥责游戏制作者的"夸张"。然而正是由于制作者不把自己局限在电影框架中，才使得游戏中出现了很多根据各文明的特点演绎的、影片中原本没有的独特兵种，如贸易联盟的摧毁者、类人猿的狂暴战士等。《陆地征战》和AOE的最大不同就是它把电影和游戏有机而紧密地联系起来，电影融入游戏之中，游戏再现电影的惊心动魄。

《陆地征战》在继承中发展了AOE系列中的科技升级系统，使其成为更为复杂的而又具有星战特征的科技升级系统。每个文明都有4个不同的科技等级（等同于AOE中的四个时代）和数十种升级科技。从资源的采集，到各兵种的防御和攻击，以及各个建筑物的视野和加固，几乎所有的一切都可以通过升级来提高能力属性。高级兵种是要到达一定的科技等级才能得到的。比如杰迪骑士和西斯武士的大多数特殊能力是必须在科技等级4时方可进行升级。同样，科技的升级和各种文明也是一一对应的。不同的文明拥有和自身特点相符合的特殊科技。比如贸易联盟是通过贸易聚敛财富，因此它在市场贸易方面占据着绝对的优势，具有Neimoidian协议、市场调查和市场控制3种独有的科技升级。独有科技的升级，可以在很大程度上强化自身的优势，来弥补一些其它方面的不足。

上面这些不同的文明以及它带来的截然不同的感受已经让玩家目不暇接了，更让玩家惊喜的是制作者在图像制作上的高超功力以及他们对细节方面的不懈追求。卢卡斯公司在《原力指挥官》（Force Commander）中运用3D图像遭受惨败之后，他们选择了2D画面的路子来重新打造即时策略版的"星球大战"。它聘请的Ensemble Studios因其在AOE中的成功，使得他们在图象制作等方面驾轻就熟，特别是在各种建筑的表现上更是淋漓尽致。但正因为AOE的影响，使得图象在整体风格上与影迷及玩家们所熟悉的"星球大战"场景风格"有点格格不入。当我在玩游戏的时候，一个朋友就尖锐地指出："这哪像'星球大战'啊？"确实，平坦的大陆、普通的树木，以及过于平常的色彩运用，并没有把危机四伏的异星球完美地展现出来。不过值得欣慰的是，在6个文明的建筑上，还是可以看出游戏是基于星球大战的科幻背景：义军联盟那圆顶堡垒式建筑，纳布王朝中极具传统风格的结构，以及冈根部落中类似生物孵化巢穴的建筑，都能让玩家产生联想。另外，游戏中激昂亢进的管弦乐，也能给玩家留下深刻的印象。

在其它方面，制作者也力求尽善尽美。游戏为玩家提供了多种不同的游戏模式。为6个文明设计的各自完整的战役剧情，虽然发生的时间不同，但熟悉电影的玩家肯定可以发现，这几个战役有机地贯穿于影片所经历的漫长星战历史。在最耐玩的单人标准模式中，你可以在自动生成的地图中选择不同的文明、不同的对手、不同的难度、不同的胜利方式来完成星际霸业。厌倦了电脑对手的玩家还可以通过丰富的网络连接方式和其他玩家进行网络对战。如果还不觉过瘾，玩家还可以在微软的Zone.com网站上加入和开设游戏。另外，游戏附带的关卡编辑器也是吸引玩家的一个法宝，玩家可以用它来按照自己的意愿亲自编辑关卡，连接成一个完整的任务。那些对"星球大战"情有独钟的玩家这回可爽呆了。

《星球大战:陆地征战》对玩家来说即熟悉又不乏新意。如果你喜欢AOE，同时又是一个忠实的"星球大战"迷，那么你肯定会喜欢上这款游戏，以AOE引擎制作出来的极具星际战争特色的游戏会给玩家们带来难以置信的娱乐感受。如果你没有玩过AOE，但是喜欢即时策略游戏，SWBG同样是你的最佳选择，因为它具备了一个即时策略游戏所有的优秀元素。■

★★★★

图像表现 ■■■■ 　音乐音效 ■■■ 　操控 ■■■■

游戏名称：Star Wars: Galactic Battlegrounds

出品公司：LucasArts

发行版本：中文版2CD [illegible]

3D加速卡：不支持

[illegible]

兔子急了也咬猪!

大家都知道猫和狗之间经常打架，但野猪和兔子打架就很少听说了。现在介绍的这款《猪兔大战》讲的就是"兔子"和"野猪"之间的战争。

话说野心勃勃的猪国统治者为了扩大自己的地盘，在国内掀起了一场全新的"体育运动"热潮——"猪兔"！这个热潮最终导致兔国遭到了突然入侵，并在两个星期之内连连败退，以至连种族的生存都受到了威胁，于是一场事关生死存亡的战斗开始了。两个阵营动用了飞机、坦克等重型武器大打出手，而玩家们则可以选择拥有高攻击力、使用重型武器的猪，或者是数量众多、行动灵活敏捷的兔子来插手这场战争。

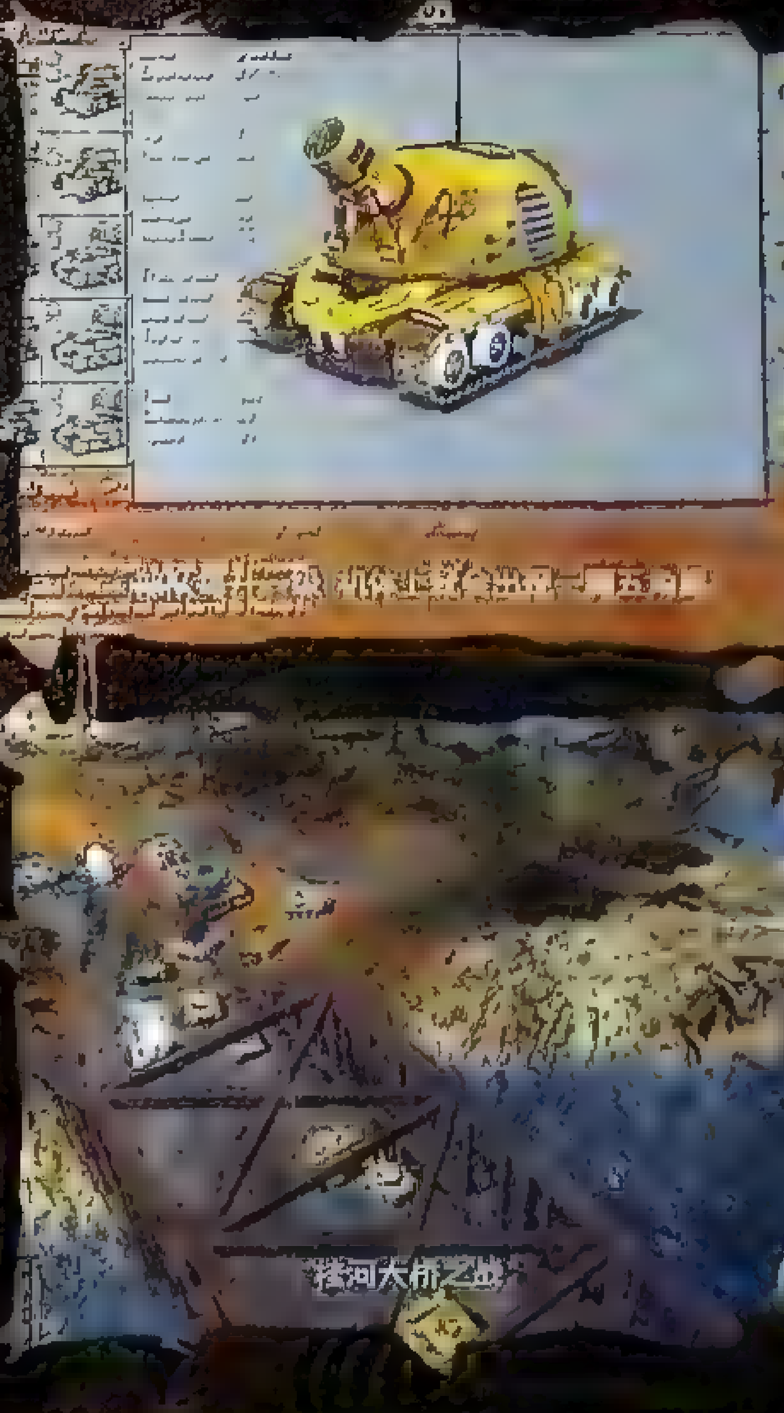
如何在泛滥成灾的即时策略游戏市场上占据一席之地?！制作公司 FISHTANK 另辟蹊径，在《猪兔大战》中凭借独特的卖点来吸引玩家——幽默！它抛弃了 RTS 那种总是让人神经绷紧、手指僵硬的感觉，开场就是搞笑的 CG 动画，各种 Q 版人物加上与其说是威猛不如说是可爱的各种战车，令人大大地松了口气。在游戏中稍稍进行一段你就会发现，就连部队行进时士兵们相互间的调侃，还有战车被击毁时灵魂升天那种无奈的表情都无不透着轻松诙谐。显然，这款游戏走的是一种另类加卡通的搞笑路线。

和传统即时策略游戏那种略显灰暗、甚至有点过于严肃的游戏风格和画面相比较，《猪兔大战》的画面看起来更像是日式漫画那种细腻唯美的风格。充斥在游戏中的是一种活泼的气氛，生动鲜明的部队、建筑，真实中带着些许幻想味道的地形地物，再加上炫目的光影及爆破特效，让你第一眼看到就有强烈的想玩的欲望。而昼夜更替、雨打风吹、水面波纹等效果，也绝对会让玩家为之惊艳。游戏中的 3D 画面除了更真实炫丽的视觉效果外，地形的高低起伏也将直接影响玩家的战术应用，玩家控制兵种的习惯也将为之改变。但你不用担心难度会增加，事实上在《猪兔大战》中，大部分的操控设定都沿习经典 RTS 的习惯，而且玩家控制的灵活度更高，特殊设计的直觉式摄影机操控方式和面面俱到的热键设计，让玩家可以轻易上手，并能很快得心应手。唯一一点不足就是作战单位不大会找路，尤其是在城镇中进行巷战的时候，满地打转的坦克有时候会让你觉得很无奈，难道这也是制作组的幽默一笔?！

《猪兔大战》的创新精神不仅体现在轻松气氛的营造及精细 3D 场景的运用方面，同时也体现在游戏中每一种部队所具有的"超特殊攻击"

[illegible]RTS[illegible]微妙的[illegible]本[illegible]攻击能力，但它却能[illegible]"的特殊功能呼叫[illegible]敌军使出毁灭性轰炸。另一个[illegible]补给车"，它除了可以将前线[illegible]后方之外，最重要的功能则是[illegible]"油料箱"、"弹药箱"等后勤单位[illegible]玩家指挥拖吊车运送后勤单位的调度[illegible]决定战场上谁能称王。游戏中还有[illegible]的元素，最明显的就是作战单位融合[illegible]特殊攻击性能，在战斗中以不同的方式[illegible]敌手。例如许多坦克可以将全身都埋进土里，只留炮塔在外面！看起来虽然非常搞笑，但却可以大大增强防御力；榴弹炮车必须将固定脚架放下才能开炮，而一旦摆开架式，其射程和威力就不可小视。

这款游戏中没有"生产"一说，玩家最多能有一些有限的资金，然后在必要时呼叫空[illegible]，或者是在战斗开始前给自己的部队升级。说到这里不得不提一提游戏里的升级系统。每个作战单位都拥有经验值，老兵绝对要比新兵打得更准更狠。更重要的是，你的部队只要保证能在一场场战斗中存活下来，他们就可以一直跟随你征战到底。因此小心呵护你的部属，随时维修减少战斗损耗，并将他们逐步培养为精英战士，那对完成后期的艰难任务将有莫大的帮助。游戏中的武器都是可以进行改造的，比如，一台加装了涡轮发动机的坦克绝对会在速度上占很大优势。所有的能源都是有限制的，这使得游戏中的战术考虑更加丰富，不会出现永远打不完的炮弹、跑不干的油箱。不过这一点很好能够引起习惯了传统 RTS 的您的高度注意，不然可能会出现类似以下尴尬的场面：你的一群打光了炮弹的坦克被敌人一辆轻型装甲车打得落花流水，或者是没有及时补充燃料而被迫停下来，只有那些炮塔还象傻子一样转动着。



《猪兔大战》中包括支援、偷袭、护送以及防御等多种形式的单人任务，地图也分城镇、交通要道、荒野以及丛林等类型，单靠自己手头的那点部队要想解决全部的敌人确实有些困难，所以集中精力于任务目标上才是重中之重。游戏中没有了采矿砍树等收集资源的烦杂过程，以往比赛盖房子快、生兵快等无聊之事将不复存在。但部队调度、部队特性利用和后勤支援这三点将全面考验玩家的反应、调度及战术能力。不过资源的概念依然存在于游戏之中，每局开始时那些资金一定要明智地利用，因为那是你唯一的补给来源。对于喜爱联机对战的 RTS 玩家，《猪兔大战》也提供了死亡竞赛、夺旗、破坏等模式。

如果你是 RTS 的爱好者，却又为越来越乏味的"新作"感到失望，《猪兔大战》就是你所需要的。■

文/BZK

PLAYMARK ★★★★☆

图像表现 ■■■■□　创意 ■■■■■
音乐音效 ■■■■■　拟真度 ■■■■
操控 ■■■■

游戏名称：S.W.I.N.E.

出品公司：Fishtank/Stormregion	3D声效卡：不支持
国内发行：[illegible]科技	多人游戏：支持
发行版本：中文版2CD/WinALL	控制方式：键盘+鼠标
游戏类型：即时策略（ST）	出品日期：2001.10/2002.2（中文版）
3D加速卡：D3D	官方网站：[illegible]

最低配置：C466/32MB、32MB显存、4速光驱、900MB硬盘
推荐配置：PIII600/256MB、16速光驱
优点：轻松但不幼稚，诙谐又有噱头。
缺点：任务关卡挑战性比较[illegible]。

秦始皇之横扫六合

春秋战国，诸侯割据，列国纷争，兵戈不息。绵延无休的战争使诸多风云人物得以脱颖而出

在《秦始皇之横扫六合》的开篇，你只是吕不韦手下一名门客。你将协助秦王征战四方，直到统一六国，成为秦王朝的开国元勋。

游戏的玩法结合了经典SLG的特点 "英杰传"式的战棋战斗；城市系统类似"英雄无敌"，可在城中驻扎、升级和补充兵力，武将、计谋、带兵量等设定则仿自"三国志"。

除了模仿以外，游戏也有些创新，比如照片系统，玩家可用自己的名字和照片进入游戏。通关后，成绩优异者将会在一代名将中记录。

将领是基本战斗单位，每人可统帅一支军队。王翦、信陵君、李牧、蒙恬等人物都将出演。他们拥有各种属性：等级决定兵力的多少；兵种决定可学的谋略，智力决定谋略值大小和使用成功率；经验值每到100点则升1级。计谋包括激励、挑衅、牵制、火计、海啸、疑兵等。

城镇分为村庄、县城、郡城、国都、关塞五种，每天提供税收。城里可交换资源、打造武器、补充兵力、升级兵种、提高人和。驻军在攻防时都有附加值。如何占领更多的城镇，是玩家首要考虑的策略。

东征西讨，终于助秦王平灭六国。但不能象"三国志"里那样自己一统河山，真是美中不足。■

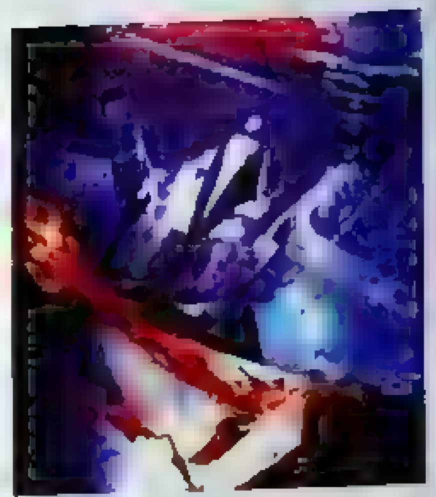
FLAVMARY

图像表现	■■□	创意	■■■
音乐音效	■■	策略性	■■■□
操控	■■■		

游戏名称：秦始皇之横扫六合

制作公司：卧龙工作室	国内发行：正普软件
发行版本：中文版 1CD/WinBX	游戏类型：回合策略【ST】
3D加速卡：不支持	3D声效卡：不支持
多人游戏：不支持	控制：键盘、鼠标
出品日期：2001.12	官方网站：—

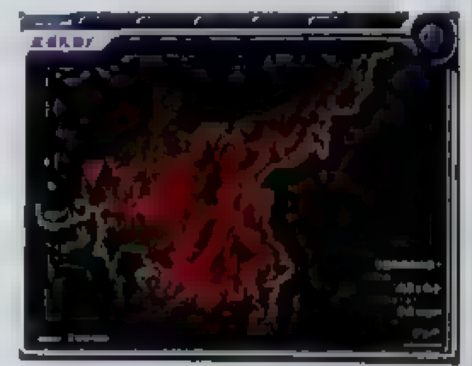
最低配置 PII266/32MB、4速光驱、200MB硬盘
推荐配置 —
优点 在策略系统上结合了不少经典游戏的设定，历史真实度强。
缺点 画面表现落后于时代，音乐单调乏味。



公元20XX年，日本内战爆发，全国陷入分裂状态，几大军事势力各据一方。这就是日本的"新战国时代"，也是被称为"信长"现代大战略版的《凯歌之号炮》所依托的架空历史。起初，你作为只拥有一个县地盘的势力领袖登场，而目标是全日本的再统一。

游戏使用的是真实的日本地图，全日本的主要城市都会一一标记。战场地图则是根据航拍照片精细描绘而成。

军团编成是取胜的关键！在战役剧本中，兵器单元是不能在战场上生产的，身为司令官的你要将储备的部队在事前编成军团。"为了完成下一个战役，用什么样的兵器组合比较有效?"或者"敌军会使用怎样的编成应对呢?"，看着象卡片游戏中卡牌组成般的军团编成画面，你必须思考这些战略问题。



游戏中，全球的著名兵器都可能由你指挥调遣，可以自如的实行陆海空一体化的全方位现代战争。部队积累经验能提升等级。战斗画面则由充满迫力的3D形式来表现。扬起烟尘前进的战车、发射导弹的战机都会有真实直观的显示。

"大战略"的FANS们都跃跃欲试了吧！其实，即使是此中菜鸟玩家，玩本游戏也不会有多大障碍。只需一步步按剧本打穿战役，就能逐渐了解全部兵器与规则，最终成为战争专家，奏响凯歌的号炮！■

（文/浪子韩拓）

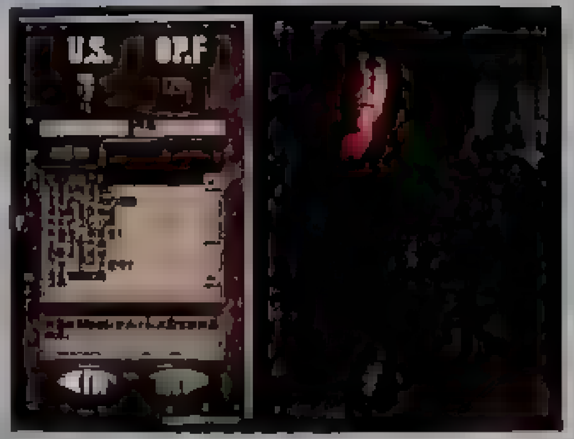
凯歌の号砲 エアランドフォース

B

SEMPER FI 永无宁日

在美国的海外用兵中，海军陆战队始终扮演举足轻重的角色。《永无宁日》——对于一款虚拟美国海军陆战队作战的策略游戏来说，真是一个再好没有的名字，在地区冲突不断的当今世界，为"世界警察"服役的美国大兵们可真是永无宁日！

游戏提供了一种全新的行动规则。战斗分为若干"回合"。每回合分为多个"局面"。首先由电脑计算双方的主动权，决定因素包括了士气、领导力、地形和武器特点等。然后计算数值位于前列的那一些单位行动。做完调动后，本"局面"结束，进入下一"局面"。重新计算双方主动权，由主动的单位先行，如此类推。也许你会问，那岂不是一方有连续行动的可能？没错！只要战术得当——如先消灭主动权高的敌军，或尽量让我军位于司令部指挥范围内，就能始终掌握战斗主动。



将有大量各国的先进武器登场，如M1A1坦克、阿帕奇直升机等。此外还能呼叫空军轰炸和海军炮火。

司令部是个特殊角色，它有一个指挥范围，对部队的主动权有极大影响。指挥范围外的部队容易失去主动陷入困境，这一设计实际上是模拟了战场上的信息传递。

强大的编辑器除了可以制作地图以外，甚至可以编辑AI——这可是极为罕有的！想想看，被自己创造的AI逼得焦头烂额会是什么感觉啊……■

（文/费尔曼）

★★★

制作公司：Interactive Magic
发行版本：中文版 1CD/WinBX
3D加速卡：不支持
多人游戏：不支持
出品日期：2002.1（中文版）
国内发行：晶合互动
游戏类型：回合策略【ST】
3D声效卡：不支持
控制：键盘、鼠标
官方网站：

德国战役

19世纪末期，独立的德联邦已经成为欧洲最强大的国家。在接下来的半个世纪内，德国空前强大的武装力量几乎能和整个盟军相对抗。让我们领导德国军队经历这些历史上最残忍却绝不可忘记的年头吧！

一、空中骑兵（Cavalry of The Sky）1915年

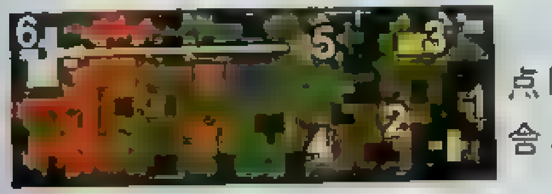
简报： 早期的飞行充满刺激和危险，保证第一批飞翔者安全的只有噼啪作响的引擎、木制框架和一层布制蒙皮。自1914年第一次世界大战爆发，飞行员甚至要担心来自子弹的威胁

曼弗雷德·弗理赫·冯·里希特霍芬（Manfred Freiherr von Richthofen）作为一名侦察员被分配到新成立的德国空军。他和他的飞行员霍克正飞越东部前线拍摄当前俄国军队所处的地理位置。但是，在接近维克兹尼斯（Wicznice）时，遭遇来自地面的射击。他们乘坐的飞机被打得千疮百孔，拖着浓烟坠落地面。现在他们深陷俄占领地区，必须设法完成任务并安全返回德军司令部。

任务：

1 里希特霍芬和霍克必须前往西方获取德国先头部分的援救。
2 里希特霍芬和霍克必须生还。
3 帮助乔泽夫（Jozef）从俄国人那里夺回他的妻子，佐菲娅（Zofia）。
4 探索整个区域并拍摄4个俄国据点。
5 将里希特霍芬和霍克带到司令部前。

攻略：



在迫降地点以东有一农舍，消灭地点1的俄国人救回农夫的妻子，然后指挥农夫兄弟3人砍倒西边树林稀薄处，打开通道让里希特霍芬离开。侦察任务是在4个俄国兵工厂拍摄照片（共6个），如图选择前往2、3、4、5四个地点。注意现在两人无弹药，需小心躲避4、5处的敌人。

当完成侦察，地点6德军先头部队所在地会显示出来。可直接让里希特霍芬等顺箭头指示穿越沼泽前往，在沼泽中会掉血。到达6点前敌人火力不是很强，可在己方士兵火力掩护下强行突破。最后在营地见到长官完成任务。

二、供应和需求（Supply and Demand）1916年至1918年

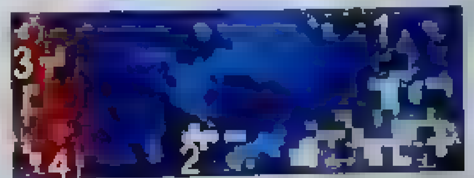
简报： 英国海军对德国的封锁策略起到相当大的作用。德国最高舰队已经建成，但还不足以对抗英国舰队，尤其是在对方的海域。为突破封锁，最高舰队决定先引诱敌人进入我方领海，然后再消灭。

因为德军引诱计划，英国人罢免了温斯顿·丘吉尔（Winston Churchill）的海军第一上将职位，也许他的继任对于德军策略更有利。德国皇帝和战斗指挥部已经制定数个进攻计划，但如果没有补给，他们一定不会成功。

任务：

①一旦建立起港口和海军工厂，德国补给运输船将开始到达北方和南方进入点。北部船只将驶向基尔（Kiel）和罗斯托克（Rostock）的港口，南部船只将前往威廉港（Wilhelmshaven）和不来梅港（Bremerhaven）。必须确定一共有20艘运输船安全到达。
2 派一艘潜艇至英国码头给间谍发出信号。
3 将间谍潜入英国议会切断他们的空中力量。
4 红男爵（Red Baron）必须生还。

攻略：



本关地图较小，任务也不难。我方出现在东南，这里资源丰富，还可以同丹麦做交易（在联盟进贡窗口以2:1比例用食物和木材换取黄金和铁）。如果建造飞机场，那么红男爵会率领他的飞行小队前来支援。

建好船厂，地图中部两点开始源源不断出现运输船，它们会自动航行。如图1、2点是英国舰队的聚集地，其中第一次派遣的战舰不能还击潜水艇，后来有护卫舰和飞机护航就要多加小心。当第一次消灭地点1的舰队，会提示派潜艇到英国码头配合间谍行动。沿地图南部边缘到达英国海域，这里防守力量较薄弱。接着间谍从地点3出现，直奔4点的议会令敌人所有飞机不能行动。坚持到20艘运输船安全抵达德国即可完成任务。

三、红色男爵（The Red Baron）1916年春

简报： 西线僵局一再的拖延下去。凡尔登战斗，在至少10平方公里的土地上持续了3个月，士兵损失是空前的，将近10万人伤亡。

德国开始进攻时希望一举摧毁法国人的战斗意志，但从一开始就陷入泥潭。现在德国最高司令部在某个区域发现敌人的薄弱环节，希望以此打开战局占领新的土地。计划的关键是占领或摧毁敌人在区域的三个据点，地面部队和飞行员已经被派往该地，包括曼弗雷德·冯·里希特霍芬——现在已经被协约国士兵敬畏地称为"红男爵"。他们得到的命令是：不惜任何代价摧毁3座要塞。

任务：

1 法国在此有三座高度防卫的要塞：杜奥蒙特（Douaumont）、沃克斯（Vaux）和索维利（Souville）。摧毁它们城墙内的一切建筑。
2 红男爵必须生还。
3 击落属于"反里希特霍芬中队"（Anti-Richthofen Squad）的所有飞机。

攻略：

德国战役从本关开始难度陡然增加，每一

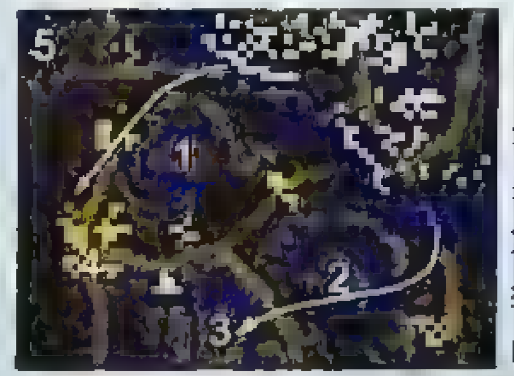
地球时代2 EMPIRE EARTH

战役攻略指南（下篇）

文/奥德修斯

关敌人的数量都在我方数倍以上。并且敌人不用采集资源，兵是现成的，而且还占据着有利地形……以下每关我只提供一个过关思路，也许方法还有很多，也许我的方法并不适合每个人，限于个人水平、精力有限，只能做到这点了。

如图1、2、3为需要攻占的要塞，4为敌人一个重要的军营，5是一块无法上去的高地，上面有2座敌飞机场。我方区域还不错，防御工事已经建造，基地西北有2块金矿、2块铁矿。飞机场旁边有一小型飞艇（非再生），保护它的安全是制胜的关键，因为最具威力的榴弹炮射程超远但视野范围不大，而飞艇正是这些“瞎子”的眼睛。另外本关坦克的数量是有限的，大概在10来辆左右，德国坦克对付士兵、机械都有不错表现，也是保护重点。



如图北部箭头为第一步进攻路线，摧毁要塞1后最好能一鼓作气继续摧毁4点的军营。很难，但如果完成则把握住胜利的70%，实在不能完成也不要强攻。敌人威力最大的武器同样是榴弹炮，打掉敌飞艇同时，见到来路不名的炮弹还是尽量躲开把伤亡减到最小。

南部箭头是第二步进攻路线。此时资源多了可考虑建3、4座飞机场，以轰炸机和战斗轰炸机为主，不惜代价在地面部队配合下全力轰炸敌人。兵营中第一个游击队很不错，造价便宜，关键是能够防空。

摧毁3个要塞，最后会冒出来一个“反里希特霍芬中队”。具体哪里出现的没有注意，估计是在地点5，数量大概2架，毫无威胁性，我得到任务后没过10秒就已经完成了

四、索姆河战役
The Somme 1918年

简报： 因为俄国宣布退出战争，东线德国军队转移到西面战场准备最终的全面进攻。主力进攻计划代号“麦克尔”（Michael），在圣昆廷（Saint-Quentin）附近的索姆河流域（Somme River Valley）展开。幸运的是，协约国军队应该能在美国的援军到达前被击败。

曼弗雷·里希特霍芬，尽管头部中弹却拒绝治疗，时时同伤痛疲劳做斗争。但是他不愿放弃地面上勇敢的同胞，他和他的中队，第11狩猎中队（Jasta 11），将帮助德军在准备进攻前封住敌人的眼睛。（注：“红男爵”里希特霍芬，以红色涂装编号425/17的福克Dr I三翼机闻名第一次世界大战，于1918年4月21日在索姆河上空阵亡。一生击落敌机80架，获得当时德国最高勋章“蓝十字勋章”（Blue Max），为交战双方共同认可的空中王牌。）

任务：

1 尽可能不被发现地建立最大的军队，一旦被敌人发现，必须在他们回去报告前消灭他们。
2 摧毁佩罗尼（Peronne）、罗伊（Roye）和蒙特迪迪尔（Montdidier）的城镇中心，并在原址建造军营。

攻略：

开始的资源非常多，要尽力训练士兵以及建造防御工事。建炮塔时可按着［SHIFT］键一次把要做的全部铺好，免得一会儿资源没了着急。敌人会时不时来侦察，一定要消灭他们，否则敌人知道后立即开战，资源变为零。当达到人口上限时，会产生被敌人发现相同的效果，所以在开始时要尽可能利用大量资源升级部队。另外如果在开始白色旗帜标志区域外建造兵营等，必须有士兵守卫，否则它们会“叛变”。

第一次进攻以地点2的佩罗尼为目标，路线建议是顺着路经过1点大桥过去。这里大桥是个关键，对岸聚集不少敌榴弹炮，如果直接渡河会死得很惨……最好是在大桥严阵以待等敌人来送死。对方飞机很多，一来有红男爵对付它们，二来多训练游击队叫它们有来无回。消灭敌人地面部队后，迅速过河沿路来到佩罗尼，摧毁城镇中心并建立兵营即可。注意最好每个战争工厂都建上几座，尤其是飞机场，为飞机争取更长的战斗时间。

下一步目标是地点5的罗伊，比较困难。如图3、4点高山上有大量榴弹炮，只有中间一条小道通往南方。应用轰炸机不惜代价摧毁3处敌人，然后地面部队在游击队掩护下强攻进入罗伊区域。罗伊守军以士兵为主，记得用坦克伺候。这场战斗是相当艰苦的，主要是敌人的飞机太多，铺天盖地令人防不胜防。攻打过程可能非常缓慢，2个字：强攻！千万不可松懈。

占领罗伊后，调整兵种组成，以轰炸机、坦克和各种大炮为主。当部队前进到6处蒙特迪迪尔附近时，敌人会有一次大规模反击。从地图边缘会冒出来援军，分别袭击佩罗尼和罗伊，意欲阻断我军再各个击破。2点的佩罗尼是制胜关键，一定要朝西南方向建造3座炮塔，外加2门榴弹炮后方守卫，如此则万无一失；5点罗伊由于我军主力在此，不会有什么大麻烦，值得注意是敌人从4处高山上调回的榴弹炮。最后全力摧毁蒙特迪迪尔的两座飞机场，敌人剩下的大量坦克只能任由你的飞机狂轰乱炸了。（此时里希特霍芬已经阵亡在对方领土，是由协约国为其举行盛大的葬礼，可见其在双方士兵心中的地位！）

五、闪电战
Lightning warfare 1939至1940年

简报： 德国军事家们从西班牙内战（Spanish Civil War）中学到很多东西，他们发现征服敌人的关键是要以绝对优势的军队配合最快的进攻速度。被称作为“闪电战”。德国准备实践应用这个心得，而第一个受害国将是波兰。

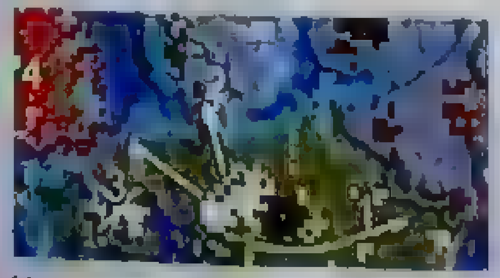
英国和法国已经声明参战，但他们的军队却不争气。英国避免了懦弱的领导人——首相张伯伦（Prime Minister Chamberlain），丘吉尔作为他的继任以强硬著称。而法国人却坚信自己的防线坚不可摧，很快他们会知道他们的愚蠢。空军（Luftwaffe）整装待发；装甲部队（Panzer）整装待发；国防军（Wehrmacht）整装待发，1914年德国失败了，但将在1939年取得胜利。

任务：

1 当你准备对每个国家开战时，首先在“联盟＆进贡”窗口对相应国家宣战：波兰（Poland）、挪威和丹麦（Norway & Denmark）、法国和比荷卢（France & the Benelux）。然后摧毁他们的城市，并在原址建立议会。
2 德国国民议会不能被摧毁，否则德国会投降。
3 必须尽快征服欧洲，如果拖延到1940年秋，很多联军的到来将会使未来战局更加复杂化。直到那时，1939年的苏德互不侵犯条约仍在避免两国之间的冲突，国会有能力保证你取得先机。
4 当你攻击任何国家时，英国会对德国宣战。

攻略：

如图按实力从弱到强排列，1、2、3分别为波兰、挪威和法国。德国居中，只有木材和食物资源，所以同时向所有国家宣战是极为不明智的。柿子拣软的捏，第一步行动当然直指波兰。每征服一个国家，不但有大量奖励，而且城市周围定有金属资源。



第一次进攻，资源全部用在制造坦克、榴弹炮和防空炮（布满整个基地，专打英国飞机）上。波兰只有大量坦克和少量飞机，沿箭头攻打可轻松取胜，更东方的俄国不用理会。取胜后在地点1旗帜区域建造城镇中心，最好放进去15个农民发展成议会，这样得到的奖励更多，另外城市东南有金属矿。

下面挪威海军极为讨厌，英国也倾其飞机军舰相助。这次需要陆空合作方能成功，飞机场最好建4座以上，以轰炸机和战斗轰炸机为主；地面在前期以司令官（加血）加防空车配合榴弹炮专打炮塔和军舰，后期还是之前那些坦克进行扫荡，这里要尤其小心英国一种反坦克飞机。

只剩下法国人躲在马其诺防线后自以为万无一失。因为有奇迹，所以法国建筑物耐久度特别高，就是艾菲尔铁塔旁边那个以前做坟墓的东西。所幸对方除了飞机几乎没有防空力量，所以先轰炸奇迹再慢慢欣赏庞大飞机群出航的壮观景象吧。至于地面部队，要沿箭头绕过防线进攻。接下来可强行在巴黎建造议会，如果求稳，则需要一直打到最西方摧毁3座飞机场。我第一次完成闪电战花了接近3小时，没有发现任何苏美联军，动作快的话时间是足够的。

六、入侵准备
Preparations for Invasion 1940年

简报： 随着欧洲大部分已经在轴心国（the Axis）控制之下，英国孤立，从其殖民地的补给日渐枯竭。德国潜艇将要封锁这个岛国，摧毁一切驶向英国的运输船队。

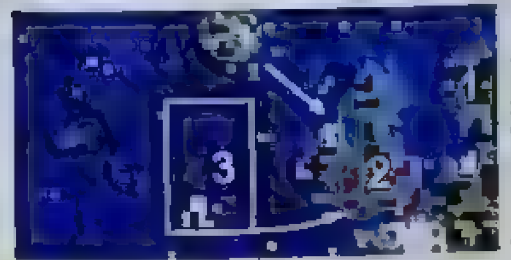
一个被削弱的英国并不代表失败的英国，为达到最终胜利，德国必须发动一场进攻。但只要英国本土舰队（British Home Fleet）还有一天存在，那入侵就一天不能实现。想要达成登陆目标，一定要增强海军实力。然后，把英国本土舰队送回海底。

任务：

1 击沉运输船削弱英国的实力。
2 摧毁所有的英国码头（Dock）。
3 摧毁所有属于英国本土舰队的船只。

攻略：

本关主要目标是拦截运输船以及摧毁6座英国码头，看似难度不大，其实不然。英国农民的建造速度比你的摧毁速度还快，AI如蟑螂般生命力特顽强。还有对方的舰队那叫庞大，至少拥有50艘战列舰，其它飞机、巡洋舰也就不提了……我方开始在地点1船坞制造俾斯麦号（Bismarck）战列舰，这艘二战中除航母外最大的战舰有800多点的攻击力，一炮一个英国防空炮，也就这个作用最大。



上来采集资源，尽快沿海建造防空火力。初期兵种应以潜艇和战列舰为主（航母属于鸡肋兵种），中后期则增加3座飞机场以轰炸地点2的英国。如图南北两处箭头为英国运输船路线，开始护航的全部是战列舰，用潜艇可轻松对付。后来敌人采用各式船只混编阵形，但运输船总在最前头，而且一旦击沉运输船，其他军舰转头就走。

搞定运输船削弱英国实力，下面就是讨厌的码头摧毁战。以本关的人口上限（55），根本没可能用军舰包围大不列颠。此时应生产10架左右轰炸机，在海上部队配合下，先轰炸所有机场，再随便乱炸，直到整个英国只剩下白金汉宫和伦敦塔。

此时该考虑在图示3广大区域巡航的本土舰队，有1艘航母，其它以战列舰为主。所以，大量潜艇和少量战列舰是最好的组合。战列舰在击沉所有巡洋舰后可撤离，接下来由潜艇追击敌舰，完成任务。

七、“海狮”行动
Operation “Sea Lion” 1941年

简报： 尽管连年的战争和仇恨，戈林（Goering）还是不由得钦佩英国及她的人民，但他们坚决拒绝投降，现在只好以空军征服他们了。亨克尔（Heinkel）轰炸机将扫清海岸上的机枪、铁丝，梅塞施米特式（Messe schmitt）战斗机将突然出现在云后，把英国皇家空军（Royal Air Force）送回老家。

一旦伦敦被征服，新的城镇中心将建立在白金汉宫的废墟上，在精神上给整个不列颠帝国沉重的打击。

地面进攻部队已经从欧洲各地由火车运往法国。余下的资源用于建造海洋运输船和应付一切特殊情况。当地面部队准备完毕，他们的登陆地点同样已经清理干净。

任务：

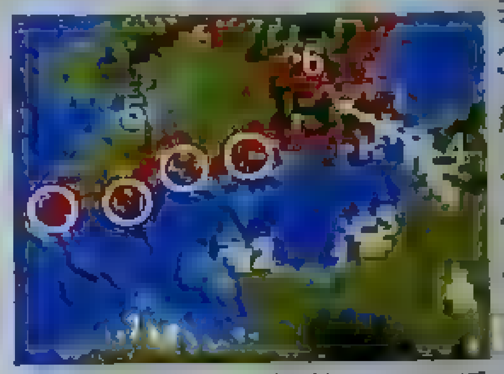
1 建造进攻所需的运输船。
2 利用空军为地面部队辟开一块登陆地点。
3 摧毁白金汉宫，并在原址建立城镇中心或议会。
4 摧毁一切保护英国的英国建筑。
5 利用间谍渗透英国的建筑。

攻略：

这是德国部分最后一关——历史上非常著名但却从未成功实施的“海狮行动”。如图1、2、3、4点分别有德国飞机场，其中最重要是1、3、4的轰炸机，能不能完成任务就看它们了。我军地面部队会从地图东南角陆续到达，注意在3、4点附近巡逻，可能有法军残余份子出现。登陆用运输船应在地面部队到达前制造，然后全部停泊在3点防空炮前吸引英国轰炸机，再派战斗机于此处巡逻。

英国部分的关键是6、7座雷达，当年德军就栽在这上面。现在只要摧毁其中4座，这个雷达网络就会失去作用。图示圆圈处为选定的4座雷达站，如果在文明奖励中选择升级轰炸机的攻击和范围，一次出航5、6架可摧毁一个雷达，否则需要7、8架。

此时美国第八舰队大概已经到达英国，一共有1艘航母、3艘巡洋舰、3艘潜艇和若干农民。摧毁他们所有建筑的任务目标可以无视，首先一定要击沉那艘航母。可派遣2艘潜艇、2艘巡洋舰和3艘防空船前往地点5航母停泊处，记住防空克飞机、潜艇克航母、巡洋舰克潜艇、飞机克巡洋舰，灵活运用兵种。



下面开始轰炸飞机场，要不然英国来两架轰炸机，我方登陆部队就差不多没了。对方一共有6、7座飞机场，防守不是很严密，可先派地点3飞机场外的4架侦察机定位。首先全力轰炸地点6西南机场，分工要明确，防空炮用2架，机场本身需要7架应付，这个阶段可能会损失8架亨克尔轰炸机。另一边箭头处是登陆地点，此时用2艘战列舰在防空船掩护下炮击一切地面目标，包括一座飞机场。到这个时候英国应该只剩下一座飞机场，紧邻地点6白金汉宫西北边。由于白金汉宫周围防空火力很强，可选择由2点起飞，绕路轰炸。

现在地面部队可以开始登陆，议会旁边3架运输机（Drop Plane）还可以提供大量优秀的伞兵。登陆部队直取白金汉宫，其它区域可由我方大量轰炸机巡航，唯一值得注意的是敌人一支四处巡逻的榴弹炮队伍。一旦农民在地点6红色区域建立起城镇中心，后方会派来6名间谍。指挥间谍攻击兵工厂等建筑可渗透占领，攻击城镇中心可获得资源，都是一次性使用。不过我方已经算是取得胜利了，美国建筑都会在地图上显示出来，见一个炸一片，不一会便可结束罪恶的德国战役。

诺维亚战役

注：由于考虑到民众心理及其它因素，国内发行版本的《地球帝国》将原本英文版中的地名及国名改为对应关系的名称。以下是部分国内发行版本中特定名称与国外版本的对应表

诺格丁	中国（China）
布罗德	北京（Beijing）
坎约	西安（Xi'an）
狄亚斯	包头（Baotou）
德兰卡	天津（Tianjing）
雷诺	郑州（Zhengzhou）
格比尔	古巴
诺维亚	俄国

自从二十世纪30年代的苏联解体，曾经强大的诺维亚一直努力在新的世界秩序下找到自己的位置，但随后25年的发展却是艰难的……现在，一个名为格里戈·伊利亚罗奇·斯托瓦诺维奇（Grigor Ilyanich Stuvanovich）的年轻人，向人民承诺将使诺维亚恢复昔日的地位和繁荣。在他心中燃烧着野心，燃烧着建立地球上最强大帝国的野心。

一、鳄鱼

简报：格里戈·伊利亚罗奇·斯托瓦诺维奇的生命一直以来充满着阴影。出生地诺维亚的废墟，诺维亚党派间的会议室，废弃房屋中的政治集会。自从出生以来一直伴随着斗争，这也是其他诺维亚人所经历过的，和更多人将继续经历的。

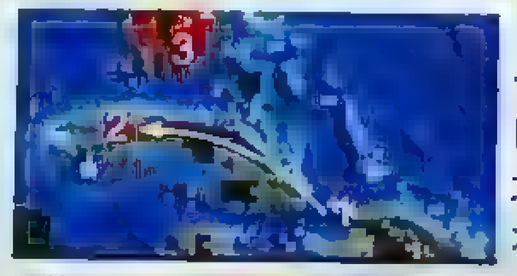
由于最近在莫斯科竞选失利，以及突如其来的政变，使得格里戈的未来更加不可捉摸，被政府安全机构追捕，以叛国的罪名被通缉，格里戈已经逃往沃罗涅什（Voronezh）。但真正的安全地在更南方的伏尔加格勒（Volgograd），拥护者在那里已经准备好，只等格里戈到达。

是时候让这位悸动的政治鼓动者走出阴影步入光明了。

任务：

1 确定格里戈安全地逃往伏尔加格勒，他不能被沃罗涅什的士兵发现，只能信任他的朋友——匹奥特（Pyotr）。
2 格里戈必须生还。
3 摧毁沃罗涅什的议会。
4 可以向萨拉托夫（Saratov）、罗斯托夫（Rostov）或者乌克兰（Ukraine）结盟。

攻略：



很简单的一关，算起来是以4方军队夹攻沃罗涅什，能不赢么……如图格里戈在地图西北角出现，和司机一起坐车到达地点1附近换乘卡车准备出关。搭载卡车径直来到地点2的伏尔加格勒同支持者碰头，接下来任务就是联合周边城市一起反攻沃罗涅什。如图3、4、5分别是萨拉托夫、罗斯托夫和乌克兰，派遣外交官到他们的要塞就可以开始谈判。前两个城市分别需要1000单位黄金和1000单位铁，而乌克兰在其他城市联盟后会加入反抗军。最后就是采集资源生产部队，坦克或者B-52（原子弹）随便，总之在3方盟友协助下摧毁位于地点6的议会完成本关。

二、新诺维亚

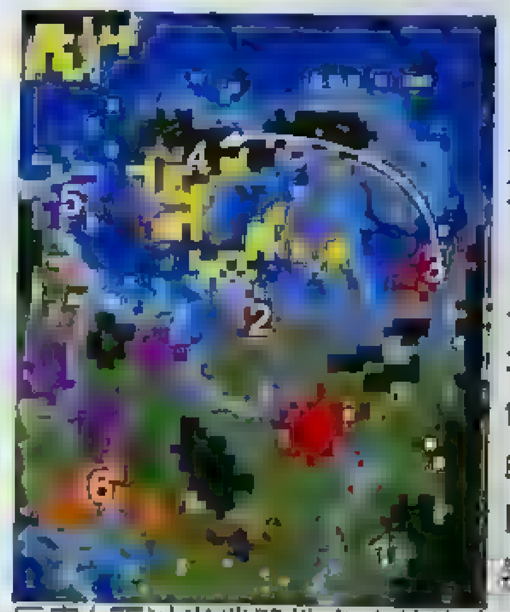
简报：花了许多年时间，终于摆脱了之前竞选失败和政变的阴影。克林姆宫深处，格里戈坐在他的新居，品尝庆祝胜利的美酒。下一阶段扩张的地图和作战计划已经准备好，格里戈渴望更多的领地，他知道将从哪里获取。

自从坐守莫斯科那么多年以来，[illegible]的问题开始浮现。格里戈的宣传工具已经不能完全掩饰他手下"黑袍"（Black Robe）们的暴行，平民和意见分歧者正在逃离新诺维亚，四处散布不利的言论。考虑到这个威胁，乌克兰已经开始和欧洲一些主要国家建立同盟。这些国家根据前几个世纪实得经验，并不准备忽略这个来自东方正在成长的力量。

任务：

1 格里戈必须摧毁基辅（Kiev）、奥斯陆（Oslo）或者哥本哈根（Copenhagen）中任意2个的议会。
2 最后的反抗者掌握着古比雪夫（Kuybyshev），摧毁他们所有建筑。
3 格里戈必须生还。

攻略：



到了第二关又非常的难，这点看了地图就知道（除了红色都是AI）。敌人的时代有先进也有落后的，但一个理，它们的主要武器都比此时没有机器人的诺维亚厉害（不过当摧毁地点4的议会后，诺维亚可以开始制造机器人）。资源方面木材很难采集（尽管有很多树），因为敌人会很夸张地找到你任何在外的农民（明显作弊）。也不要尝试用城墙围住基地，当敌人发现陆地部队无法进攻时真正的噩梦才会到来，大批泰坦轰炸机（投原子弹）会飞过来。虽然诺维亚在地点2、3有两个完善的港口，但除了当炮灰似乎没什么用处，因为敌人有接近30艘战列舰在海上巡逻。

鉴于上面列出的劣势，想取得胜利一定要用非常办法。上来以现有资源迅速生产6辆格斗者坦克（Gladiator）、2辆防空车和4门圣骑士加农炮（Paladin Cannon），然后迅速派遣所有部队前往地点1摧毁叛军所在古比雪夫的议会。同时在基地内采集各种资源（木材可以省略），建造机场生产1至2架泰坦轰炸机（建议在文明奖励中把轰炸机类型价格降低）。然后派一名士兵先前往地点2接管一个港口，不要发展任何东西，正是用来做"炮灰"用的（拖延时间），再去地点3时敌人就只会攻击第一个港口。地点3已经有一座机场，还是制造轰炸机，一定要快。下面是关键，按图示箭头路线绕道派遣轰炸机分别前往4、5两地摧毁议会。每个议会需要2架飞机，敌人有地面防空火力是必然的，不过轰炸机的皮厚能撑到投掷炸弹。孤注一掷，这样大概30分钟取得胜利。

三、护卫变化

简报：年复一年，格里戈也老了。他指挥强大统一的诺维亚，征服了欧洲绝大部分、中东以及北非。他一手建立有史以来世界上最大的帝国。尽管已经有如此成就，但他的终目标还没有达到。他需要更多，不过他自己也知道没有时间去完成了。

格里戈希望将梦想寄托给继任，可随着时间越来越少，他的猜疑心也越来越大。对每个部下都持有怀疑，同时又明白必须在他们中间挑选一位继承者出来。

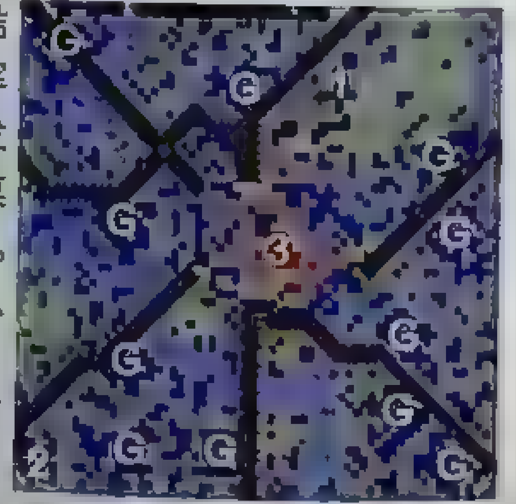
就在攻击中欧之前，格里戈收到一份礼物——一个机器人贴身护卫。从那以后，人工智能（Artifical Inteligence）发展成熟到可以实现感知能力。机器的制造者，塞普蒂默斯博士（Dr Septimus）一直在更新它的AI技术，甚至给予它真正的个人思想。他创造出不少其它类型的机器人，但格里戈的贴身护卫是他毕生扩杰作。

老迈的领导人最终决定将它定为自己的接班人，命名为格里戈二世。经过几个月的准备，格里戈马上要对公众宣布这一切。

任务：

1 当政变发生后，格里戈必须拜访每个驻军地并求帮助。
2 摧毁市中心的盾军要塞，并杀死4名策划者：于科夫将军（General Yukov）、帕鲁特金元帅（Marshal Palutkin）、海军上将库仑卡（Kulenka）和科尔柳夫将军（General Kolchov）。
3 格里戈、摩洛托夫（Molotov）和格里戈二世必须生还。

攻略：



当演讲结束，4名高级军官聚在一起发动政变，据守莫斯科的市中心。格里戈和随从从地点1出发，必须拜访地图上所有的G点。这些地方有几个是随机决定反对格里戈，另外路上也有叛军巡逻。途中格里戈心脏病复发，损失一半生命值，可以到地点2的医院附近找到博士恢复活力。最后的肃清行动没什么难度，记得士兵多分几个编队，然后找个比较宽敞的大门打进去就可以了。

四、东方的宝石

简报：当控制所有权利之后，格里戈二世发动一场闪电战役攻击这块大陆上唯一幸存的力量 强大的坦格尔。残忍的屠杀，一波接一波的坦格尔抵抗者和同样数量的黑袍激烈交战。最终在[illegible]的坦格尔领土上[illegible]。

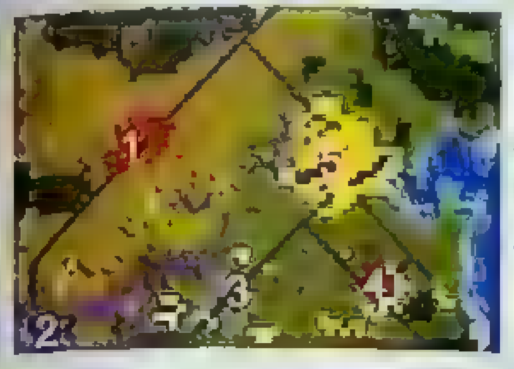
但事先一[illegible]，[illegible]，也许诺维亚二世的[illegible]。

但格里戈二世和[illegible]的最后目的地布劳德——坦格尔下首都[illegible]正在进行中。占领坦格尔大本营的工厂，如果[illegible]将全被击败。[illegible]民，才能改变一切。

任务：

1 转化并保住至少8座机器人工厂（实验室）。
2 格里戈二世和摩洛托夫必须生还。
3 将摩洛托夫带到[illegible]大楼窃取坦格尔的科技。
4 使摩洛托夫进入位于布劳德的时间机器。

攻略：



格里戈二世的部队在地点一的狄亚斯附近出现，迅速击败此地守军，占领现代化寺庙。训练牧师转化3座机器人工厂、医院、农田以及附近的农民，其他建筑可摧毁。注意保护好这里的3座工厂，但不要建造太多的炮塔和防空，否则AI会开始原子弹攻击。接着采集资源生产部队，建议以战神型机器人（Ares）为主。记得在文明奖励中增加"机器人－战斗型"的射程再2次升级射程，这样保证该型比防空炮的射程还要远就基本上天下无敌了（虽然单个威力不大，但十个以上会产生很夸张的破坏效果，并且能攻击直升机）。

冲破坎勃的城墙，将摩洛托夫带到地点2的科学大楼窃取科技（可在城镇中心升级至纳米时代）。剩下3、4两地还有数座机器人工厂，但接近那个区域时，地点5的布劳德会使用时间机器回到过去组织这场入侵（会出现充电时间倒记时）。下面先解决时间机器问题或者先去转化8座工厂都可以，时间上还是充裕的。利用战神Ⅱ型优势火力拿下3点雷诺，转化4座工厂继续生产战神机器人防守。然后迅速前往地点4的德兰卡，这里有4座机场，拥有泰坦轰炸机，应优先摧毁。最后只有摩洛托夫能使时间机器停止运作，尽管5地防守力量非常强大，但战神Ⅱ型是可怕的。先摧毁城门、炮塔以及士兵等，方便摩洛托夫冲进时间机器，然后只要保证同时拥有8座以上的工厂即可取得胜利（摩洛托夫受辐射影响死亡，后被改造成半机械人）。

五、核心叛变

简报：格里戈二世已经拥有欧亚大陆一半的土地，但还有一个必须考虑的势力——美国。之前这两个国家间也发生过小规模冲突，美国因为格里戈二世俘房了大量平民，所以不敢轻易发动全面进攻。他们在等待，等到诺维亚自己送上门来。

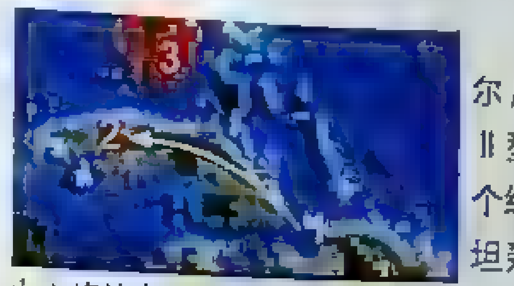
而格里戈二世却正好在做这件事，他的军队在新近提拔的摩洛托夫将军指挥下开始了加勒比海（Caribbean）行动。美国人也相应地向盟军——格比尔派遣增援部队。

任务：

①利用伊斯帕尼奥拉岛（Hispanola）成为到达格比尔的踏脚石。
②在格比尔建立军事基地，包括3座机器人工厂、2座船坞（Dock）和一座海军工厂（Navy Yard）。
③摧毁哈瓦那（Havana）的格比尔议会，并在原址建立一个新的城镇中心或议会。
④在格比尔建立时间机器并等待充电。然后将摩洛托夫和莫利（Moly）带到它的附近。

攻略：

如图1、2、3点分别为海牙、哈瓦那和迈阿密（Miami），此关前半部分目标是攻击格比尔，后半部分是作为摩洛托夫将军不忍格里戈二世的残暴行为而叛变。所以开始在摧毁的时候要尽量做到少破坏（以后都是自己的啊），为了给后来的敌人增加难度，甚至在完成第二个任务之前，把所有部队和伊斯帕尼奥拉岛的基地销毁（反正后面也不是自己的了，［SHIFT］+［DEL］刷除，为求胜利不择手段……AI也挺可怜的）。而地点3的迈阿密千万不要去碰，这就是叛变后的我方基地。



进攻格比尔应该以战神Ⅱ型（20架一个编队）配合泰坦轰炸机，但要小心格比尔防空炮火的超远射程。如图路线一直打到哈瓦那，首先摧毁这里的4座机场，然后想办法留住那些不具威胁的炮塔和防空，再指挥农民于此地建造议会和军事基地。此时看看资源，保证有8000食物、黄金、铁，以及2000以上石料，达到目标就摧毁伊斯帕尼奥拉岛分基地。

一旦任务2完成，会立即切换到动画。大概是讲格里戈二世下令屠杀格比尔数万人民以除后患，摩洛托夫苦谏无效。之后碰到美国特工莫利，希望在美国的支持下建立真正和平的诺维亚。这个关键在于回到过去阻止格里戈本人，摩洛托夫在坦格尔接触到的时间机器原理正好派上用场。经过美国科学家研究，发现摩洛托夫所知有限，时间机器并不能工作，但似乎在格比尔这个岛上建立时间机器会弥补某些未知的缺陷。

由于之前做足准备工作，此时的敌人没有什么威胁。还是迅速生产战神Ⅱ型，立即重夺格比尔控制权。在迈阿密基地西部，拥有一个导弹基地，只要是地图上可见的目标，都可以发动原子弹攻击（射程99，但威力不大）。清除干净格比尔岛，挑个地方开始建造时间机器，建造完成会提示剩余5小时充电（游戏时间，大概5分钟）。期间北方海洋中会出现大群亥伯龙型机器人（Hyperion），东方有AT直升机进攻，南方有三叉戟导弹潜艇轰炸，所以预先在这些海域多布置潜艇和海王直升机，战神Ⅱ型则坚守在时间机器上空，直到摩洛托夫和莫利在其附近完成时空跳跃。

六、最终决战2018年

简报：刺眼的光芒　浑身刺痛　摩洛托夫将军和和美国盟友莫利正穿越时空回到过去。

摩洛托夫很小心的选择了时空目标，他希望碰上逃出沃罗涅什前的格里戈，那时还没得到强大的力量。但另外一个问题却困扰着他 杀死一个人还未犯下罪行的人到底是否正确？格里戈是如此一位书写历史、创造传奇的人物，摩洛托夫犹豫了，到底该怎么做。

任务：

①保护好沃罗涅什的议会。
②派遣摩洛托夫或者莫利前往乌克兰议会与其联盟。
③建造情报中心训练间谍。
④摩洛托夫和莫利必须生还。
⑤杀死格里戈二世。
⑥将摩洛托夫或者莫利带到格里戈的司令部前。

攻略：

本关地图和第一关一模一样，可扮演角色却完全反了过来。当摩洛托夫和莫利到达沃罗涅什时晚了一步，格里戈已经成功的逃走。另外一个非常不幸的消息是，格里戈二世也到了这个时代，并源源不断地通过2、3、4三个地方的时空风暴运来先进武器。这样一来敌人的武器比我方高出1、2个年代，硬拼只有死路一条。

图示地点1为乌克兰议会，应尽早缔结同盟，他们会提供不少资源。而整个过关思路为，豹式坦克（Leopard）和防空车队，B-52轰炸机投掷原子弹进攻（应以速度为主升级）。飞机轰炸不能求快（最好在情报中心建立后开始），要慢慢轰炸推进敌人内部，攻击优先级应是 首先防空火力、其次兵营工厂、再后勤补给。由于地点2主要生产机器人，这样的高科技基地应迅速摧毁，地点3主要生产空军和坦克，为防止敌人大群泰坦轰炸机空袭，也是进攻重点。至于最后的地点4，就是防御建筑特别多，以及高达32000点生命的格里戈二世。这里是后期目标，可以用大量坦克加榴弹炮涌进去，也可以制造5、6架B-52，共同出航目标不同，一次性摧毁敌人防空力量。集结优势火力结束格里戈二世后，摩洛托夫或者莫利进入地点4中央的司令部试图说服格里戈。可一番话后，他们发现格里戈已经不是那个富有理想的伟人，而是一个完完全全的野心家、战争狂。对于这样一个恶魔，毫无疑问是该下地狱的。杀死格里戈后，时间机器将带他们回去，可等待他们的未来，终究是怎样的呢？■

信長の野望 蒼天録

经过半年的漫长等待，历史SLG霸主光荣的2002年最新作终于浮出水面，这就是《信长之野望X苍天录》。

下克上的时代

从已经公布的资料来看，《苍天录》在《岚世记》大变革的基础上又有了新的突破。从其游戏宣传语中就可以看出来——"下克上"，说明本作重在体现复杂的人际关系，表现各集团之间的利益冲突。

在本作中，你可以扮演任意武将，以大名、军团长和城主三种身份进行游戏，这是"信长"系列从未有过的。这个创意来自于"太阁"系列，但在本作中有完全不同的表现方式。你扮演的角色拥有几乎和大名同样的行动可能。换句话说，你扮演的不但是武将个人，更是作为一种势力存在而登场的。你可以进行分裂、独立派阀、谈降或者独立等多种活动。作为武将，也可不必通过顶头上司的大名，直接进行针对别国的外交计略活动。活动对象不仅是敌方大名，也可以是其军团长、城主等。甚至自家同僚也能成为活动对象，对竞争对手不满意吗？忍者出动——咔嚓——哈哈，天下太平了。

忠臣奸臣一念间

既然做手下可以这样以下犯上，那反过来做大名可就更不简单啦！通往全国称霸的路途可谓步步荆棘，稍有处理不当，没有及时决断，就有可能成为信长第二啊！当然，《苍天录》也为扮演大名的玩家准备了一套独特的情报系统：对手下可疑的军团长或城主预先派出忍者，一旦该人有越轨谋反迹象，你就会得到报告。然后，你就要好好权衡思考了！如果认定对方确有反意，可将其召至本城，不容辩解，立刻杀无赦！刀光一闪，真是过瘾！情报的可靠度取决于忍者的素质。如果你养了一批饭桶间谍，就会出现最糟的情况：忍者错报，误将忠良看作奸臣……到那时，痛心不已地大喊"吾错杀XXX，愧不该呀！"，也是悔之晚矣！

史上最强的外交系统

《苍天录》拥有"信长"系列最强的外[illegible]身份等级不够高[illegible]限制，无法[illegible]这个限制被废除[illegible]样子，与强大的大名[illegible]后见机独立。如果你扮演弱小的大名，不妨暗中笼络强势大名的重臣（如城主）。当此强势大名欲灭掉你而兴军前来讨伐时，就可能出现先前你笼络的敌方城主拒绝出兵这种戏剧性的效果。另外，还追加了认领养子、组织包围网、做停战中间人等外交指令。

在《岚世记》中登场的诸势力继续保留，而且本作进一步强化了与他们之间的外交与谋略，可以进行家宝、铁炮等各种物资的买卖交易。比起前作，"诸势力"在本作中已成为一种更重要的存在了。

革新以后的战斗模式

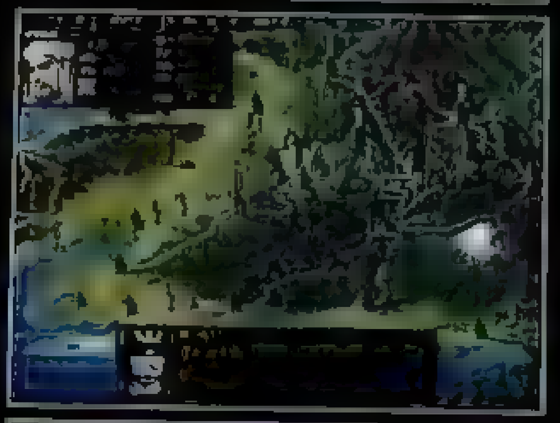
再看看战斗系统。《苍天录》新引进的"战略安排"表现出部队从出征至合战的整个行军过程。在战略安排中，玩家可以从一张"太阁"式的全国大地图上，清晰的看到各大名军队的进军过程。你可以冷静观察周边敌我动态，审时度势，决定下一步行动方案。

合战的进行则继续延用《岚世记》的即时制，但放弃了"帝国时代"式的表现方式，改用类似于《三国志Ⅶ》的大场景战斗模式。具体作战时，将投入实战的部队分成右翼、中央、左翼，余者作为预备队配置于本阵。从本上是敌我双方此三支部队互相厮杀，乍看之下，有些《信长将军》和《天下统一》的影子，战斗规模则大体上接近《烈风传》的标准。敌我混战以即时制进行，在此期间，兵数和士气会不断下降，部队也可能会因遭火枪攻击而发生混乱。这种情况下，就应迅速替换部队，将损失减少到最低。此外，还可以用火枪队以牙还牙，并投入易使敌混乱的骑兵迫其前往战，或者采用武将个人强力战技如"车悬阵"等一决胜负。

以上《苍天录》，光荣到现在为止只披露了以上资料，官方预定的发售时间是2月，但从笔者的个人经验来看，这次游戏跳票的可能性极大，各位喜欢日本战国游戏的玩家估计还得耐心等待进一步的消息。■

名称	信长之野望X苍天录	类型	回合策略（ST）
制作	光荣	代理	未定
上市	2002.2	版本	日文

A



文／浪子韩柏

WARRIOR KINGS 勇士之王

由Black Cactus制作、Sierra发行的《勇士之王》(Warrior Kings)是2002年即将发售的第一部重头的3D即时策略游戏，早在去年ECTS上，它就吸引了许多参观者的目光。在它即将发售之际，我们拿到了这部游戏的测试版本，现在就让我们一起抢鲜感受一下游戏的真正魅力吧。

游戏故事讲述了一个名叫'THE ONE GOD'的王国，长期以来由神圣守护者领导军队，与大主教共同执掌王国的最高权力。然而随着拥有权力野心的新的大主教独揽王国的大权之后，便开始横征暴敛，并且开始向不服从他的贵族发起攻击，王国面临四分五裂的危险。作为Gravant家族的首领Amalric，已经感觉到危机的逼近，而他年轻的儿子Artos已经可以帮他统帅军队。这是一支可以对抗帝国的力量，而它的命运就掌握在玩家的手中。

《勇士之王》强调的重点，并不是如传统的RTS那样变为策略混战的游戏，而是通过较丰富的经营性内容，实现组建强大军队的目的。经营其实是大部分策略游戏的核心，它决定着你能组建军队的能力和数量。在《勇士之王》中生产是以村庄为单位来进行的，你需要运用食物、木材、石头和铁矿等资源，与其它游戏需要分别指派每个居民的采集工作不同的是，《勇士之王》可以让你设定整个村庄的资源采集策略。

战斗的指挥方面，《勇士之王》设定了独立的角色控制，同时大型的军队也可以进行阵形控制，为战术内容的丰富奠定了基础。阵形是中世纪作战的基础，在《勇士之王》中占有重要的地位。它可以使大型的军队指挥变得更轻松及有条理，并在战斗中有更大的机会取得优势。不像其它游戏中那样以人数决胜负的情况，在《勇士之王》中是有可能通过精巧的战略战术来实现以少胜多的，互相克制的阵形则是这些战略战术中的一部分。

另外假如你按照习惯纠集一大堆单一兵种参战，你可能会大败而归。游戏中你必须根据进攻目的适当地组合多兵种的军团。比如你无法指挥骑士去拆城墙，而是需要攻城武器来做这件事情。再比如你也不能指挥骑马的骑士从正面攻击集结成阵的敌方长矛手，因为真实情况下马匹根本无法冲进长矛手的阵形中，因此在游戏中你必须指挥适合的部队去攻击敌人，这将使战斗变得更有深度，也会更有乐趣。

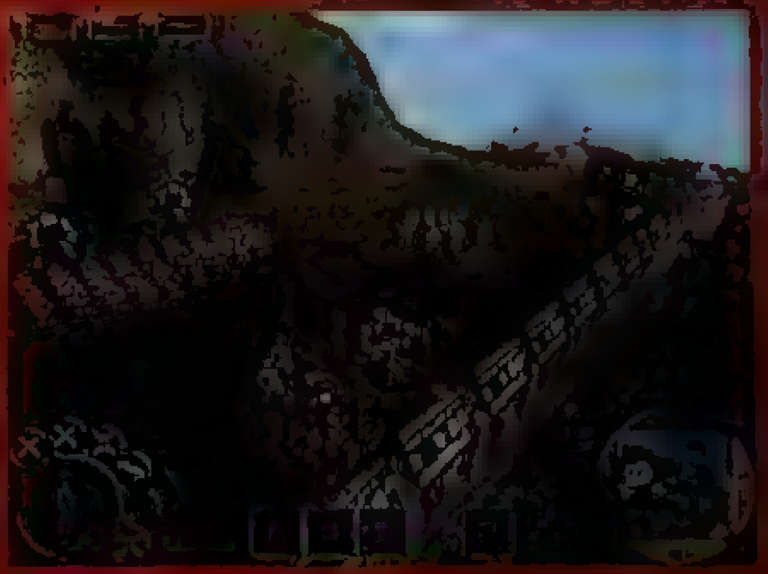
隐蔽性是真实战斗中非常重要的一环，《勇士之王》中你可以利用峡谷、山脉或树林的掩护悄悄接近敌人并发起突袭，而且各种地形也会对兵种的性能产生影响，比如沼地或沼泽就会使骑兵移动困难，这些因素如果能够善加利用，也会对战斗产生很有价值的影响。

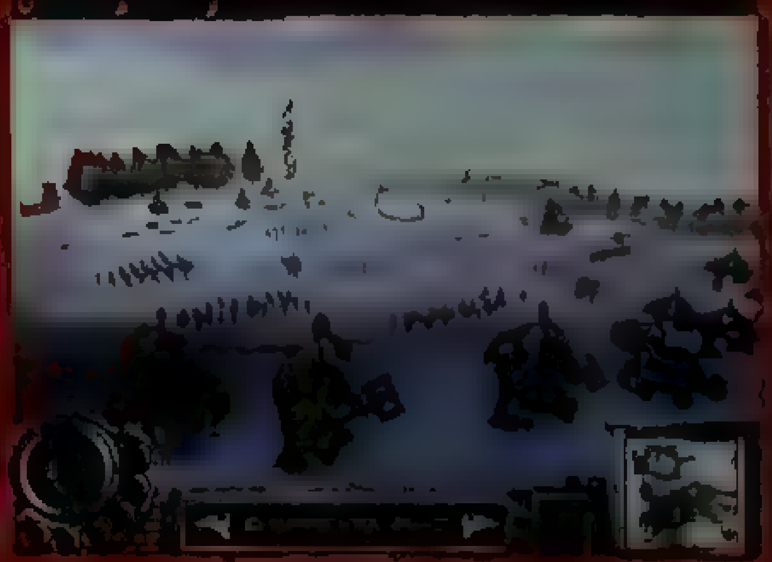
在任务的设计方面，游戏中允许玩家自主地选择主角的命运，并向着三个不同的方向发展。虽然开始时玩家只能选择相同的[illegible]，但根据地形、敌人及玩者的能力情况[illegible]走向好斗的异教徒发展，在战斗中使用大量[illegible]但耗费很低的兵种，甚至可以从地底下召唤出各种恶魔。你也可以[illegible]来取防御[illegible]敌人的[illegible]。[illegible]帝国的兵种[illegible]并且[illegible]可以获得[illegible]帮助[illegible]方面具备优势[illegible]。[illegible]合[illegible]经营[illegible]，[illegible]可以[illegible]的[illegible]与异教徒者的优势[illegible]帝国。

游戏的[illegible]配置要求为P35[illegible]/128MB[illegible]8MB显存和支持DX8的3D加速卡[illegible]P733/256MB及32MB显存的3D加速卡[illegible]3D[illegible]。■

名称	Warrior Kings	类型	即时策略（ST）
制作	Black Cactus	代理	奥美电子
上市	2002.2	版本	英文

A





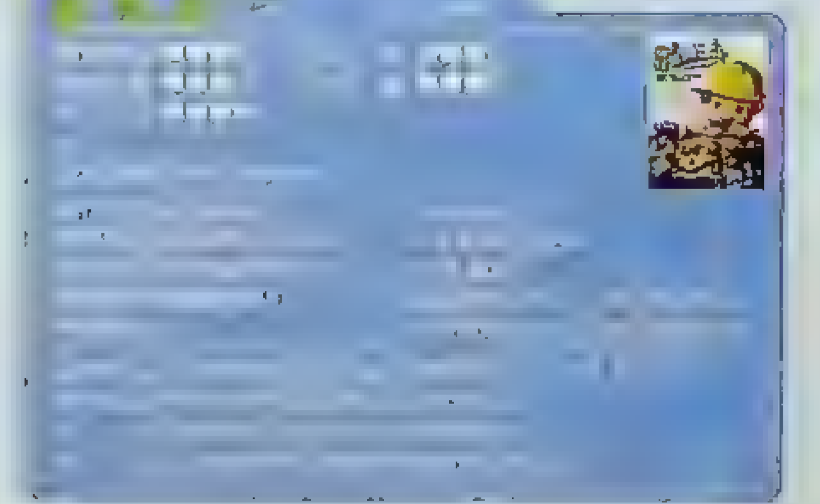
不知善于打造益智游戏的光谱公司，是不是听到了《模拟人生》Fans的抱怨声，诸如"可用的家具太少""改造房屋没有任何挑战性"之类的，才及时地推出了这款以室内设计为主的策略小游戏。不过，可以肯定的是，此款游戏的创意非常成功，得到了不少玩家的欢迎，笔者就是其中之一。

《疯狂空间王》的制作思路非常独特，它将一些经营模拟游戏中不被重视的室内布置项单独提了出来——更多样的居室格局、更丰富的家具摆设、更积极的设计理念，以及那些一边分享你的劳动成果，一边给你制造麻烦的"另类"顾主们，组成了这样一款诙谐有趣的小游戏。

刚进入《疯狂空间王》的时候，笔者着实瞎忙活了一阵——好歹手里也有一大笔资金呢，花呗！主顾说床不舒服，那就买新的，嫌电视不好看，那就换个大点的，屋里太暗就多买几盏灯，家具颜色不好，就再添些漂亮的……总之是转眼就把积蓄花了个干净，却依然达不到结案的分数，强行结案又会降商誉，搞得一穷二白实在是得不偿失。看来游戏的上手还是有些难度的，如果不仔细阅读说明书，恐怕很多游戏窍门我到现在都还没有领悟。

《疯狂空间王》的操控非常简单，画面右侧是玩家的仓库，里面存放了各种家具摆件，在上面点鼠标右键便可知道它的属性，点出售钮便可兑换现钱。游戏的任务就是在短短20年间，争取加入设计师的名人堂。接受委托之后，右侧信息栏中还将增加委托人属性表和细细念列表，充分展现委托人个性的一面。拟真生动的角色语言，可以说是本游戏的一大特色。接受委托案之后，你便会在委托人的房子内监视他们的生活，尽量合理地安排家具布局，满足他们的要求。若是委托人对你的设计感到满意，他们就会说些赞美的话，同时满意数值也将提升；但是若设计不尽如人意，令委托人抱怨连连，那扣的分可是比涨的要多多了哦！美中不足的是，游戏AI稍显薄弱，一些时候的降分完全属于强迫——若是委托人有一段时间不发表任何意见，那么所得到的数值就会大幅下降，真是够冤枉的。

除了循规蹈矩的设计外，你也可以选择搞怪的方式进行游戏，充分发挥你的创造力和想象力。你可以把屋子砌成迷宫一样的隔间，把桌子一个个层层摞起，甚至可以拿马桶当椅子，或用立柜围一个密室……总之，无论多么古怪的设计都有可能出现在《疯狂空间王》中！■ （文／卡修斯）



家具摆放的技巧

如果想在《疯狂空间王》中每一关都过得漂亮，首先要注意的是家具摆放设计。要让委托人走得顺畅，除了空出走道之外，更重要的便是"光线"，不能让他们的家如迷宫般密不透风。家具摆放的要诀，就是妥善运用委托人家中每一个空间，把常用的家具摆在最容易走到、路线最短，或是经常路过的地方，可以让委托人很方便地做他想做的事情。

家具属性的影响

家具的选购上，玩家必须根据委托人最重视的家具属性来购买家具，这些属性包括颜色、风格、容量、功能、耐用、舒适、价值、美观。

1、颜色 共有4种颜色，分别为红黄、蓝绿、黑木、灰白。在家具颜色的选择上，如果符合委托人的喜好，他便会给这一项加分。

2、风格 有古典、中式、日式、现代、童式、一般等几大类。同样，符合委托人的喜好就能加分。

3、容量 是指该家具能够被委托人使用的次数，一但超过使用次数，委托人便会要求玩家购买新的家具。有容量限制的为冰箱、衣柜、酒柜以及垃圾桶，被使用一次容量就会减少一次，不过在每天的凌晨零时会自动补满。

4、功能 指的是该家具被委托人使用时的效率，功能越高的家具委托人使用起来越有效率，相同的使用时间内，功能属性高的对象可以让委托人达到比较高的满意度。

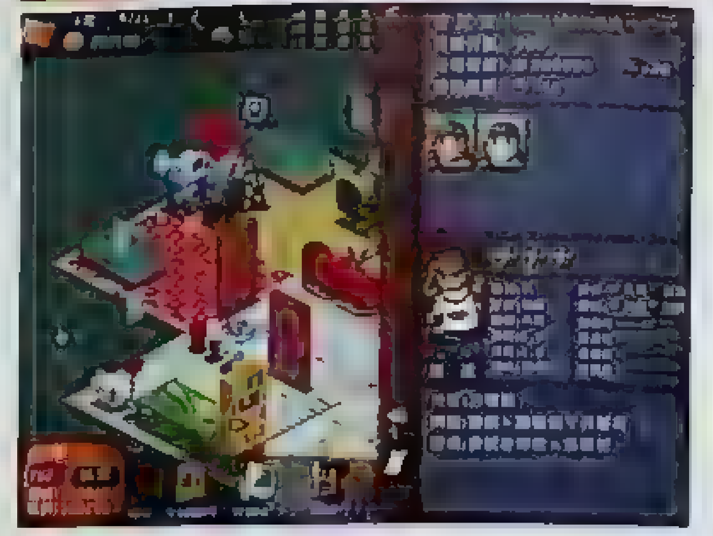
5、耐用 虽然家具不至于被委托人使用至损坏，但委托人还是会根据家具的耐久度来判断是否符合他对室内设计的要求。

6、舒适 当委托人使用床、椅子等家具上时，舒适这一项属性相当重要。一张舒适的椅子会让委托人在看书或是看电视的时候称赞不已。反之，委托人就会边用边骂，分数也会大打折扣。

7、价值 代表该家具是否令委托人感到划算。这一项并不单纯之价钱高低，有时也涉及到外部包装的价值感。有些爆发户就是只重视价值，遇到这样的委托人，玩家只需注意家具的价值属性，就可以很容易地达到他们的要求。

8、美观 指对象外观吸引人的程度高低。

上述属性都只要能够高于委托人的要求，



委托人便会在该项加分。其中功能、耐用、舒适、价值、美观这五种对象的属性会标示在检视对象属性的窗口内。

隐藏属性大公开

除了八种公开属性之外，游戏中还有几种没有特别标示出来的属性，包括香味、臭味、噪音、光线、空间感以及隐私权。下面列举出来让玩家作为设计上的参考

1.香味VS臭味 卫浴设备、厨具组、垃圾桶都是会产生异味的对象。当垃圾桶放在客厅里的时候，委托人便会不停地抱怨有异味传出，放在餐厅的厨具也会招致抱怨。当委托人开始抱怨异味的时候，玩家可以摆些花草树木等具有香气的对象，让它们的香气把臭味抵销掉，还给委托人一个清新的居家环境。有香味的对象多半是装饰品中的植物，从小仙人掌到发财树，还有宝物"百里桂花香盆栽"，以及"无臭花香马桶"都可以中和臭味。

2.噪音 玩家必须先知道有哪些对象会产生噪音，它们是电视、音响、以及钢琴类的对象。这些对象的使用者并不会感到不满，但周围的的人就会觉得吵闹。在游戏中除了宝物"无敌噪音清除机"可以消除噪音之外，剩下的方法就只有用墙壁隔绝噪音，或是干脆把电视、音响等搬得远远的，让委托人远离噪声源。

3.光线 玩家要让室内产生光线的唯一方法就是放上落地灯，但因为落地灯的有效范围有限，所以并不是在屋内放上一盏就可以解决所有的问题。因为灯具的光线会被墙壁挡住，所以每间屋子的角落里都要放一盏落地灯，才能解决委托人的抱怨。另外，宝物中的"五百克拉钻饰立灯"和"穿墙强力照明灯"可以让光线穿墙而过，照亮所有的区域。

4.空间感 空间感是室内设计中一个不可忽略的环节。一个好的室内设计师必须善于利用空间，并且能使狭小的空间变宽敞。当通道畅行无阻，委托人可以在家中昂首阔步而不用担心撞到家具的时候，他们便会感到愉快，并在空间感上加分。宝物中的"虚拟时空落地宝镜"也具有增加空间感的功能。

5隐私权 当委托人抱怨没有隐私权时，玩家就要考虑是不是该给他们单设一个房间了。如果委托人在睡觉、上厕所等非常私人性的举动中被其它人闯入的话，就会感到隐私权受到侵犯，最好的解决方法是让委托人可以拥有自己个人的空间。比如辟出一间小套房作为个人的卧室，或是一间私人书房，甚至多建几间厕所，就不会出现误闯使用中的厕所等尴尬局面。宝物中的"私人空间自走屏风"也可以让委托人感到有隐私权。

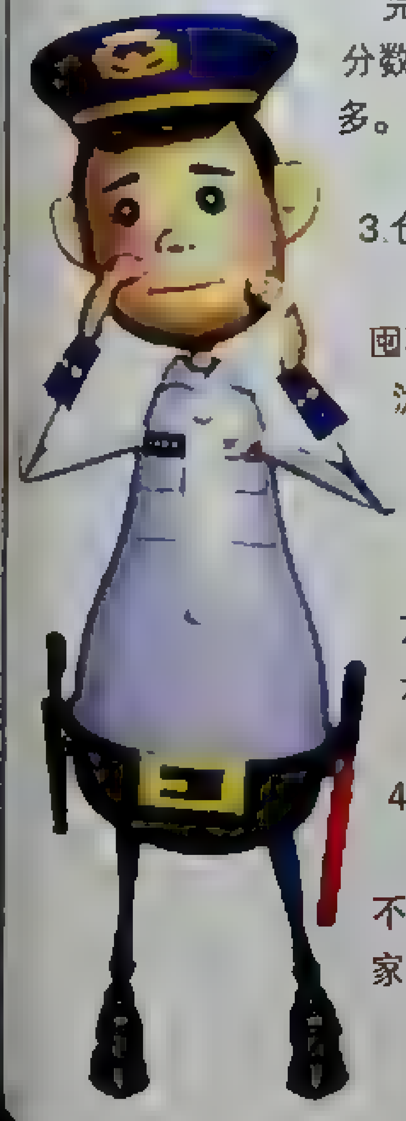
选购仓储指南开

1.货物流的监控

作为一个"疯狂空间王"，玩家必须时刻监控货物流。在货物流中，购买可能需要的家具，看到好东西就要屯货，不然等到需要某种对象而仓库中正好没有存货的时候，会措手不及的。如果玩家希望买到便宜货，也要时刻留意货物流中不时出现的特卖品，价格从九折到六折，品质可是一点也不差。当看到特价品的时候，先看看属性数据，如果刚好是玩家需要或未来可能会需要的对象，就快点出手买下。

2.抢钱要诀

玩家计算功夫不错的话，最好把委托人的设计预算花个精光，不要奢望能从中收取回扣。委托人也是精打细算的，对预算压得很紧，所以玩家唯一的赚钱方法，就是累积更高的委托案完成分数，超过委托案的目标分数越多，所得到的奖金也就越多。



3.仓储技巧

为了能够有效利用仓库来囤积需要的家具，玩家必须淘汰一些不需要的家具，二手货会以半价卖出。尽管有些损失，但一方面可以让仓库有空间摆放需要的家具，另一方面也提供了资金周转的渠道。

4 装饰物件选购

在装饰品对象方面，绝对不能小气，装饰品可以衬托玩家的室内设计，让委托人更为满意。因此建议玩家在委托人家中放上一些小摆设，就算只是一幅画或一盆花，对于委托案的完成分数都会有不容小觑的影响。

5 宝物选购

绝不要从货物流中购买宝物，无论打几折都仍是天价。其实利用"爱困的管理员"关卡，就能够免费得到宝物（具体介绍见后面的"关卡提示"）。《疯狂空间王》中没有什么的最佳答案，创意才是解决所有问题的最佳方法，玩家只要能够在原则下发挥创意，每一件委托案都是可以完成的，甚至是"Mission Impossible"。

委托案过关提示

○家具的准备

要进入设计模式的时候，一定要确定自己有足够的家具，不要等到需要的时候才去货物流寻觅。在委托案检视状态下，玩家可以先检查这个委托案需要多少东西、哪些家具是必要的、委托人有哪些爱好、至少需要哪些家具……事先在脑中画好设计蓝图，第二天的分数就可以达到最高目标。

○专用椅

专用椅非常重要，当委托人在打计算机、弹钢琴的时候，请务必要给他们专用的椅子。有了专用的椅子，委托人才会乖乖做他们该做的事，而不会一直抱怨。在电视及音响旁边放沙发是最简单的解决方法，另外餐桌旁边也一定要有椅子，如果委托人吃饭的时候没有座位，其后果可想而知。

○委托人使用对象的顺序

负责煮饭的人在煮饭之前会先去开冰箱准备，然后到厨具前开始煮饭，煮完之后会把菜肴放到离他们最近的桌子上，所以玩家需要准备一张桌子，并在旁边放上几把椅子，这样委托人才可以坐着吃饭。

洗澡及睡觉前委托人会先到衣橱前换衣服，所以把卧室和浴室放在比较接近的两个房间，最能够满足委托人洗澡的欲望。

在进行阅读的时候，委托人会想要先翻翻书柜找书看，如果书柜就在书桌旁边的话，委托人就可以省下从书柜移动到书桌的这一段时间。多出来的时间他们会去做别的事，玩家的委托案满意度自然比较容易增加。

○把握完成分数达到巅峰的时机结案。

玩家设计完成后的一到两天内，往往是完成分数最高的时机，所以玩家要把握时间在第二天之内完成设计，这样委托案的完成分数才会在第二天到第三天之间达到巅峰，高分过关的机会也将大增。

前期关卡提示

1、家具送到家了

报酬 50000 商誉：+5

这是最简单的第一关，只需照着说明书上的小攻略把家具摆好便可以过关。如果玩家希望高分过关的话，可以考虑买几个盆栽放在床边和厕所马桶旁，但不要把床全部围起来。这一关玲姐会不时出来看看电视、听听音响，最好把电视和音响放在离门近的地方。

2、两老的退休生活

报酬 320000 商誉：+8

虽然宝奶奶喜欢古典家具，但中式风格的

会比较好，但绝对不要使用灰白色的家具。高爷爷会不时来拜访，客厅的摆饰以中式、方便出入为设计要点，可以帮万爷布置一间书房，这样他对噪音的抱怨会少些。宝奶奶的厨具旁边要放些盆栽，来抵销油烟味。

3、游戏软件工作室

报酬·100000　商誉 +15

需要两台计算机以及两个书桌、一个小冰箱和酒柜。摆放家具时，注意不要挤在一起，把从门口到厕所以及走到工作间的路都清理出来，并在他们每天必经的路上再加些盆栽、装饰品来美化环境。满足这些要求的话，应该在第二天或是第三天就达到满意分数了。

4、怎么都是小房间

报酬 300000　商誉 +20

要非常小心地进行拆除隔间工作，因为拆墙的价钱高得吓人，能够以最小的拆除量达到隔间需求最好。房间里面已经有些家具了，玩家只需花点钱把其它的部分补齐就可以了。

5、如影随形的双胞胎

报酬·200000

商誉·+20

这对双胞胎会在接近的时间里提出相同的需求，但并不是所有家具都要准备双份，只需准备两张舒适的床、两张书桌、两把椅子、两台计算机和两把电脑椅。如果用一点技巧的话，电脑椅也可以当作书桌椅，把计算机和书桌摆在一起，中间摆一把好一点的椅子，这样就可以事半功倍了。电视、音响、书柜、冰箱、厕卫和衣柜是必备之物，但一套就够了，多余的东西就可以卖掉，节约资金。

6、爱困的管理员

报酬 0　商誉 0

这是对玩家帮助非常大的关卡，虽然没有报酬，但却可以拿走很多的家具抵债。鲁多最喜欢的就是睡觉，所以只需要给他一张舒适的床、一张随便的椅子和一个衣柜，就可以轻而易举地把家里的东西搬个精光。虽然每拿走一件家具，委托案完成分数都会有些下降，但如果玩家能够给他一张很好的床，保证他的睡眠品质，并在旁边丢些装饰品，让他边睡边做个好梦，赞美的梦话声不断，这些扣掉的分数就会立刻补回来，达到过关分数也不是难事。

7、奇形怪状的房子

报酬 500000　商誉 +30

这一家的客人比较少，可以依照家具的被使用率来考虑摆放位置。经常被使用的可以摆在中间的房间，比较少使用的则可以放到两边，使委托人走的路径达到最短，让他们尽快完成想做的事情。

8、宁静与噪音的战争

报酬：160000　商誉 +15

这一关要注意的是摆放家具时，音响、电视离床越远越好，或者干脆在中间盖一堵墙，否则委托人会一直抱怨噪音干扰。因为这一关的房间不大，所以选择的家具也以不占据空间的为主。

9、黑色家庭

报酬.300000

商誉·+20

这一家人都酷爱黑色，所有的家具都以黑色及木制为主，如果能够考虑到其它偏好属性部分，如风格方面以现代风为主的话，则分数将会更快提高。

10、好客的模特儿

报酬 150000

商誉 +15

这一关委托人本身的要求并不高，所以玩家可以依客人的喜好来进行摆设，对于委托人自身，则要达到他的基本生活要求就可以了。根据客人的要求首先要更换电视音响，然后再把洗手间整理一下，总之只要见机行事，很快即可过关。

11、寸土寸金的考验

报酬 300000　商誉:40

这是前期最困难的一关，因为这一关的空间非常小，却要塞下6个人。为了争取空间，玩家可以用淋浴间代替浴缸，用板凳代替椅子。所有的东西都必须紧贴墙壁，就连厨具样式也不能太大。但并不是所有的家具都能选用最小的，比如高爷爷就需要一张较大的床，否则他是不会休息的。洗手间不要盖得太隐蔽，最好是在通过一道门就能走到的地方。如果空间实在太小无法满足所有人的需求，就只能把一些影响力较小的人的需求暂时忽略掉，先满足多数人的共同需求。这一关可能会有预算透支的现象，所以应尽量使用便宜的装饰品和盆栽，拉高分数，在满意度的最高点结案，用奖金来填补透支的部分。■

其他关卡要诀

编号	关卡名称	报酬	商誉	设计要点
12	恼心手的两兄弟	190000	+15	两人所喜欢的风格与颜色完全相反，调和他们的意见比较重要
13	吹毛求疵的老处女	300000	+30	自己一个人住但是却要求许多家具
14	公公搬来一起住	250000	+40	必须在既有的布置中想办法再帮高爷爷布置一个房间
15	校队球员宿舍	270000	+40	简单的关卡
16	小康的四口之家	500000	+20	小康家庭的布置
17	援助爱心敬老院	0	+50	金钱无 商誉极高
18	自豪的家庭妈妈	400000	+25	四位小朋友对风格都非常重视且都喜欢欧式
19	爱困的管理员	0	0	没报酬宝关卡(初级宝物的搜集)
20	大学生的校外生活	500000	+40	进行布置以及隔间
21	单身大厨的依赖	1500000	0	没有商誉的一关，但过关就可以得到很多钱
22	女主管的书房套房	350000	+10	空白地形 两玩家帮女性人物布置一间套房
23	新生命的诞生	300000	+25	帮新生儿建立一间婴儿房
24	胖瘦二人组	500000	+40	胖瘦二人在特殊地形中所产生的难题 需要考虑哪些东西放小房间，哪些放大房间
25	钢琴才艺教室	200000	+20	有许多客人会来弹琴
26	暗房大挑战	300000	+40	合适的隔间让窗户能产生最大的效能
27	大个子二人组	350000	+30	体宽都很大的三人 要空出走道行走
28	土财主的别墅	600000	+30	讲究价值感
29	合租公寓的姊妹们	220000	+30	满足每个人的欲望
30	爱困的管理员	0	0	中级寻宝关卡
31	二代同堂大家庭	500000	+50	需善用空间满足所有人的欲望
32	八卦学生宿舍	260000	+30	满足学生的需求 需要帮他们换下不满意的家具
33	特殊房间大挑战	450000	+30	奇怪的地形 要仔细的规划人物动线
34	钻石单身汉的套房	[illegible]	+40	有一些客人除布置私人的私人空间之外还需布置客厅
35	狭长房间的挑战	500000	+40	长型的房子，常会用到的东西要放在中央的部分
36	口字形房间的考验	600000	+50	人物要完成动作的行走线非常长，必须在每个角落布置常会用的东西
37	男人专属俱乐部	600000	+50	很多人的关卡 要空出动线以免互相挡住
38	女人们的秘密聚会	700000	+60	很多人的关卡 要仔细的摆设物件以免挡住道路
39	S型房间的难题	600000	+50	奇怪的地形，厕所及卧室书房放在两个角落，中间放客厅
40	爱困的管理员	0	0	寻宝关卡
41	两家人同住屋檐下	1000000	+60	两家人生活空间的布置，需留的空位进行摆设
42	隔间功力大挑战	500000	+40	房间内都没有隔间，考验玩家的隔间功力
43	都跑来我家上厕所	500000	+40	客人来都只是上厕所而已
44	洁梅老师的补习班	400000	+50	必须帮小朋友建立阅读的环境
45	高中学生大宿舍	600000	+50	布置每一个人的房间及公共区域

北京娱动工场在推出 PC 版《问答也疯狂》之后，得到了广大玩家的赞同，使他们对继续开发《问答也疯狂 2》有了更多的自信。为了不和以前的版本有太多雷同，娱动工场在游戏剧情和模式方面都做了大量调整，为游戏增加了很多新特性。

《问答也疯狂 2》的游戏方式，采用了街机游戏《民国教育委员会》那样的掷骰子走格的方式进行。这与一代相比，界面更加亲切。可参与的玩家人数，也由原来的 2 人提升至 4 人。玩家将从小学起步，每次前进的地方都准备了不同科目的考试等着考察你的智商，通过各个级别的考试，积攒一定的学分之后，才可以参加升学考试，经由中学升入大学。若考试不合格，也有 2 次补考机会，再不及格就将留级，而且只有积累到一定学分之后方能参加毕业考试。因此，游戏的竞争目标就是大学毕业，谁先第一个毕业谁就是游戏的优胜者。游戏中的考试科目，可谓包罗万象，覆盖天文地理、时政人文、娱乐美术、体育文艺、影视动画等等，总计 3000 多道。游戏的多人对战模式，添加了许多新规则，题目有必答和抢答（当两个人走到相同格时发生）之分，多种问答模式和伤害规则也做了细化。有时玩家还会因为走到不同的格子而遇到不同事件，如果上学迟到、没完成作业或考试作弊，就要被扣学分；而发奋图强、连夜攻读，则会使成绩突飞猛进，甚至会获得嘉奖连升三级！

只有经得起考验，才是真正的高手！敢于挑战的勇敢者，快快走进疯狂问答的世界里吧，这里是勇敢者的游戏！■

在你身边的人身上将要发生危险的事，或许已经来不及了，能不能挽救就全看你的了。"东方人的感情丰富细腻，所以在制作游戏时也非常重视感情的描写，特别是恋爱养成类游戏，如《心跳回忆》、《青涩宝贝》、《秋之回忆》等等，都强调与玩家产生情感共鸣，《美人鱼的季节》也是如此。在游戏中，玩家不再辛辛苦苦地靠上课来培养自己的能力，你只要细细体味那个由安徒生童话改编而来的动人故事，然后从中领悟感情的真谛，进而可以在游戏之外更加珍惜你身边的人，这，就足够了。游戏在日本发售时，甚至提出了"无论结果如何，她绝对不会恨你，她是爱你的"这样的广告语。也许是因为游戏的主要制作人都是女性，她们对游戏故事的细致程度及角色心态的把握，也是必定会和以往的游戏有所区别的。

女性的视点总是透露出独有的细腻、清新、流畅的感觉。特别是在角色设定上，更有其审慎的一面。从游戏 4 位女主角的设定中，就可以明显的感觉到这一点——大泽夏菜的胆小怯懦，对主角有着爱在心头口难开的那种若即若离的微妙情感，武藏野日向的爽朗活泼，外表是无所顾及的坚强个性，但实际内心却渴望安慰，还有大家闺秀若叶琴野，总是一副小鸟依人的样子，很容易将保护人视做自己的生命，然后给予完全的信赖，才貌双全的片仓优月则正好相反，冷艳的外表下，掩饰的是一颗真诚单纯的心灵……这几位现实生活中很典型的女性角色，便是玩家在游戏中绞尽脑汁追求的目标，不过要想恋爱成功，可不那么容易。游戏中的恋爱成分与推理要素混合在一起，使寻找美人鱼的话题变得越发神秘。每个女主角身上都有值得怀疑的地方，但是却要到最后你才会知道那些秘密的真相。在频繁的交往之中，有时玩家为了追求心仪的对象，甚至会忽略了寻找"美人鱼"的起始目的。到最后的抉择时，便会异常艰难，是该选择自己最喜欢的人，还是选择最喜欢自己的人，或是救助你认定的美人鱼？在游戏中，这个问题只要多玩几遍也许就会得到满意的答案，但是在真实的生活中呢，你又该做如何的选择？■

就在你身边的美人鱼

美人鱼的季节

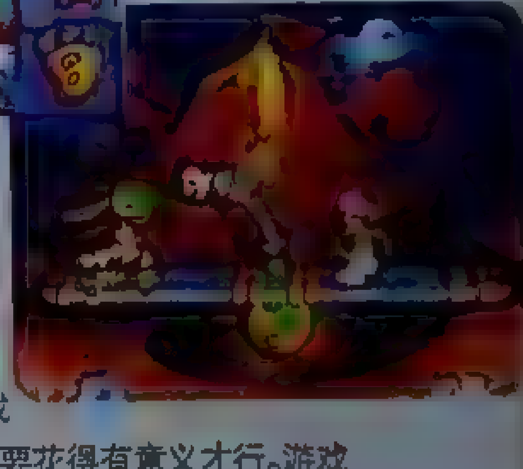
★★★★　FLAWLESS

图像表现	■■■□	创意	■■■
音乐音效	■■■	故事性	■■■■
操控	■■■■		

英文名称：Season of Mermaid	
制作公司：The Season of Mermaid	国内发行：明日互动
发行版本 中文版 600/Win9X	游戏类型：养成 SLG
3D 加速卡 不支持	3D 声效卡：不支持
多人游戏：不支持	控制 鼠标
出品日期：2001.12.25(中文版)	官方网站：http://www.suntendygame.com

最低配置 P166/32MB，4 速光驱 300MB 硬盘 640×480 真彩
推荐配置 PII300/64MB 8 速光驱 鼠标＋键盘＋游戏杆 Win9X/2000 中文版
优点 人物形象丰满，情节感人
缺点 音乐效果烘托度不够，通关过程有些拖沓

玩惯了大宇公司"大富翁"系列的玩家，一定会对《另类大富翁》感到非常新奇。不错，笔者初看到游戏名字时头一个反应就是，这个"花钱"的大富翁，不就是"冤大头"的意思吗？而且游戏还提出了"花钱万岁！花钱去！"的口号，看上去就象是个被娇纵惯了的 MM 购物狂，一点也不知道"钱滚钱、利滚利"的《大富翁》制胜理念。要知道，挖空心思掏空对手的口袋，用绝对的财力击败对手，才是赚钱之道啊。呵，看过游戏的介绍，笔者才恍然大悟，原来在《另类大富翁：花钱之旅》中，玩家完全没有必要担心兜里的银子入不敷出，因为在进入游戏后，你将首先得到一大笔钱，简直是天上掉下来的"大馅饼"！



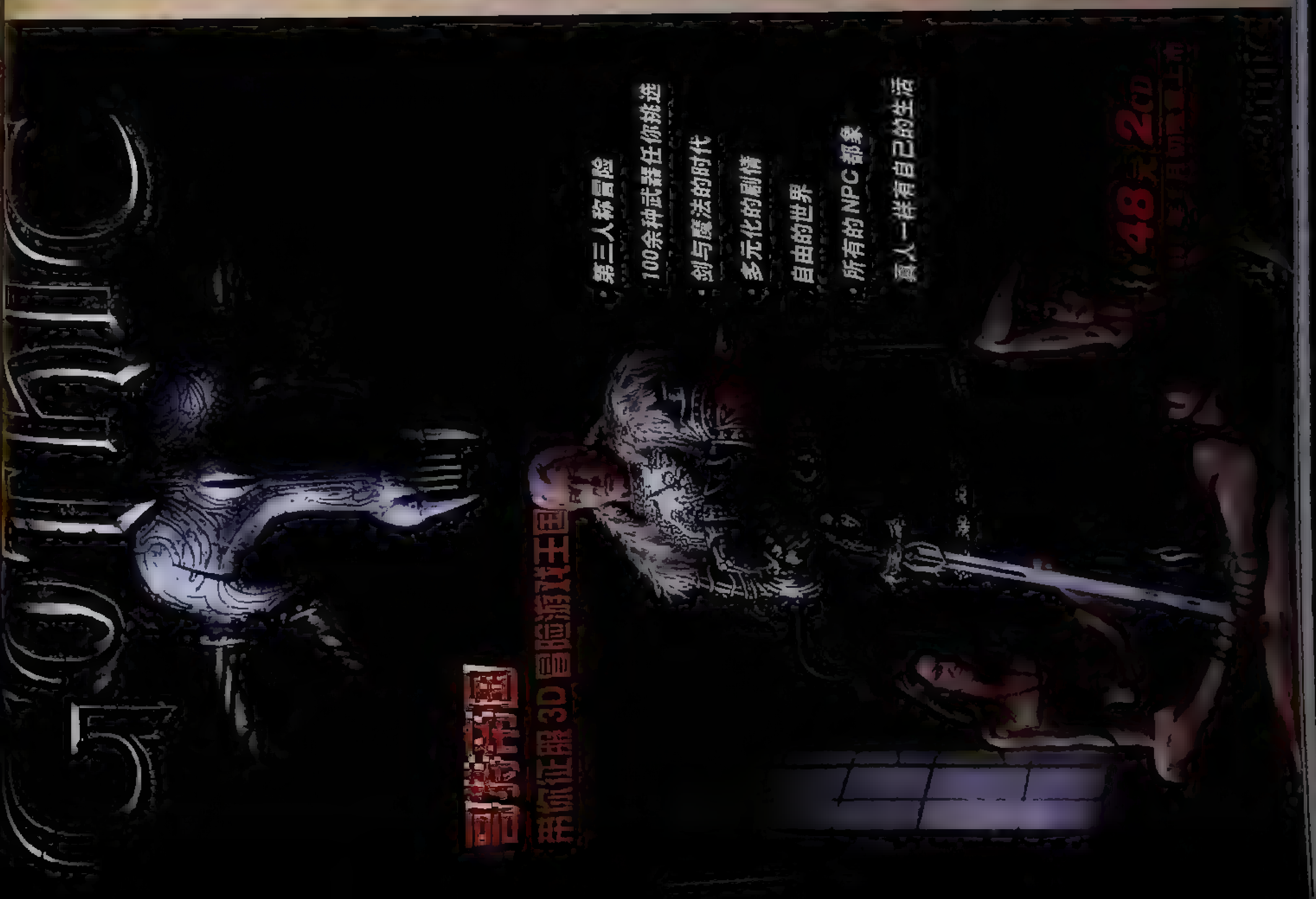
当然，虽然花钱是游戏的主要内容，但是这钱你也要花得有意义才行。游戏规定玩家必须在一定时间内花光所有的钱，同时拥有最高的声望，那样才能成为胜利者。获得声望的方法，就是在各种消费场所内触发不同的事件。在《另类大富翁》中，你可以充分体验到在现实生活中无法经历的花钱快感。虽然赌博、加入黑社会都是不正当的行为，但是原本拼命花钱就不太正常，所以在游戏中，再不正常的行为都变得可以令人接受了。如果还嫌被黑社会勒索得不够狠，你甚至可以请来小偷来偷走你的钱（更 BT 了）。不过，这些行动都只能花钱而已，不会增加声望值。要想花有所值，那就一定要做好事才行。比如收集收藏品啦、参加沙滩排球赛啦等等。购买收藏品时，你的声望将限制花钱的额度，并不是所有商品都可以购买，但是当你集齐整套道具后，声望值就会根据道具的等级有所增加。在游戏中，还穿插了"沙滩排球"、"大家来找碴"等轻松休闲的对战游戏，玩家若是输给对手的话，则会损失声望，所以用这种方法让对手减声望也是不错的主意。

游戏的地图场景有悉尼、东京、巴黎、纽约、世界公园……等等。155 组趣味动画加上 35 张卡片配合 50 个突发事件，肯定让玩家享受无上的权力感——花钱的权利嘛，很多人都在等这一天啊！■

帝王
沙丘战争
EMPEROR
BATTLE FOR DUNE
一个在沙漠中的旅行者
最需要的是茫茫沙海中的一片绿洲
而一个游戏玩家
最需要的是茫茫游海中的一款好游戏
帝王
沙丘战争
EMPEROR
超大容量惊喜价68元4CD
2002年2月1日火爆上市
在即时战略游戏的开山力作
经典的沙丘世界中首度感受全3D的魅力和史上最伟大的科幻传奇
"沙丘寻宝—万人争夺战"
正在新浪网《帝王：沙丘之战》专区中火爆展开
EA
ELECTRONIC ARTS
电子艺界
电子艺界有限公司北京办事处
地址：北京市首体南路6号新世纪饭店写字楼1058室(100044)
电话：010-68492166 传真：010-68492169 网站：www.ea.com.cn

卧龍與鳳雛
三國群雄傳
能得其一，可安天下。
一场淹没於三国历史中惊天动地谋略大比拼。
决定了龙与凤的宿命
三国群雄传系列首个角色扮演游戏。
华丽魔法，招式层出不穷
天气系统让你呼风唤雨
三国名将，逐一登场
諸葛亮
功蓋三國 名成八陣圖
龐統
火爆热卖中
48元 2CD
卧龍與鳳雛
三國群雄傳
北京连邦软件股份有限公司发行
电话：(010)62525338
传真：(010)82618047
网站：www.federal.com.cn
地址：北京市海淀区海淀南路13号亿方大厦九层 邮编：100080
智傲系統有限公司
GAMEONE
TEL: 2314 7627 FAX: 2314 7639
www.gameone.com
中青旅创先软件产业发展有限公司
技术服务热线：(010)62570587 62628863

CODENAME: OUTBREAK
紧急密令
48元/1CD
《危机最前线》《三角洲特种部队》《反恐精英》的完美结合
密令目的：消灭异型和他们控制的人类军队
密令执行：世界最精锐的特种部队
执行方式：主视点射击
执行方法：单人任务及多人连线模式(推荐)
使用武器：狙击枪、激光、导弹等多种功能于一身的超级武器
密令备注：记住你不是孤独！
连邦
网站 www.federal.com.cn



哥特帝国
带你征服3D冒险游戏王国
第三人称冒险
100余种武器任你挑选
剑与魔法的时代
多元化的剧情
自由的世界
所有的NPC都象真人一样有自己的生活

你心中的
帝国时代III尽在《地球时代》
98元
EMPIRE EARTH
地球时代
A E C
新桃战 每时每刻
游戲急速
GAMESPEED
请关注以下精彩活动：
联手中国最好的提供个人主页网站 www 163.com网易举办 地球时代 个人网站大奖赛
联手搜狐、亚联、ZDnet、天极网、太平洋电脑网举办 地球时代 另类攻略、小说大奖赛
在全国400家联想1+1专卖店预订并首发《地球时代》，优惠多多！
您有机会获得：
由飞利浦显示器部热情提供
500个冲去世界杯中国全体球员
签名足球！
飞利浦
液晶彩显
联想
推荐
PHILIPS 显亮
显示器技术
玩《地球时代》更爽！
由飞利浦显示器部热情提供
奥美精品贺新春
SIERRA
隆重推出半条命白金版
四合一
首批赠送：
B4系列步枪
—M4A1
智斗怪兽
针峰相对
军团要塞
反恐精英
内附CS系列
并授与反恐精英
会不容错过
勇士之王
即将上市
WARRIOR KINGS
黑暗中世纪
你将擎起你的帝国
神鬼、精灵
武夫、勇士
极具魅力的即时战略游戏
北京小红帽网络科技有限责任公司
订购电话：66416666
感受最真实的网球世界
网球精英
阿加西，库尔腾，休伊特....
数以百计的当今网坛英豪任你挑选
从红土到草地，从硬地到室内。
真实多元化的比赛场地
全球各大公开赛，大师赛，
大满贯赛事全面收罗
及具魅力的豪华真实场景
支持多人对战
支持网络对战
MICROIDS
奥美电子（武汉）有限公司
(027)85801802
(010)82657909
(021)63520140

在线专区：games.sina.com.c
帝国在线
隆重推出 大型活动
痛击倭寇
痛击倭寇
中世纪，倭岛势力渐长，派出海盗船不断侵蚀各大陆领土。
你的国家，正面临持续不断的侵扰！
你的领地，正遭受史无前例的蚕食！
你的民众，正忍受惨无人道的欺凌！
保卫你的国家，拿起你最强悍的武器、带上你最精良的装备，集结起来！
与五万人一起，东征倭岛！
上百个国家，组成史上最强大的联盟，矛头直指倭岛！
征战、殖民，集结海上最庞大的舰队，远渡重洋，展开史无前例的海上远征！
盤古軟件開發有限公司
香港恩平道48號恩平中心1101室
Tel:28818178 Fax:28818239
http://www.pioneersoft.net
实达铭泰
北京实达铭泰计算机应用技术开发有限公司
地址：北京市海淀区中关村南大街6号中电信息大厦
客户服务热线：010-62501855转客户服务部
网址：www.sunv.com E-mail:sunv@sunv.com
邮编：100086

蜘蛛全面支持
HIDDEN & DANGEROUS
为自由而战
机枪手、阻击手、步枪手、卡宾枪手，真人出演，与你组队突袭 —— 二战战场 零 距离
双CD 蜘蛛网价：25元
蜘蛛全面支持
三角洲特种部队 III
与几十名真实的玩家在网上共同演绎大片 ——《兵临城下》。
双CD 蜘蛛网价：25元
WARRIOR
游戏蜘蛛
网游大革命！
单机游戏玩腻了吗？
通过蜘蛛将游戏网络化，人与人的战斗，
与人斗，其乐无穷！
全新的游戏概念，让玩家替代电脑成为您真正的对手。
全新的网络技术，让玩家拨号上网，游戏速度犹如本地。
全新的IP搜索，让玩家不用查找对手的地址，自动帮您链接。
网络游戏平台
出品公司：北京网虎科技有限公司
传真：(010)62387428
服务热线：(010)82665608
游戏支持网址：www.dlewar.com.cn
全国总经销：北京晶合时代软件有限公司
销售热线：(010)82634093
英雄萨姆
蜘蛛全面支持
英雄萨姆
神秘的沙漠，凶残的怪兽，还有更加难以琢磨的玩家在等着你！
双CD 蜘蛛网价：25元
蜘蛛全面支持
preparing setup... please wait
NEED FOR SPEED
PORSCHE 2000
极品飞车 V
小心被真实的对手甩得你看不到他的车尾灯
双CD 蜘蛛网价：25元

先生们。

正如各位所看到的，U式潜艇是德国海军最精悍的海上装备，凭借几百吨的舰艇，它们往往可以令敌人付出十数万吨的代价！如果你为它单一且毫不起眼的武装而感到有些气馁，那是因为你还不了解它的威力。即便是火力最强大的战列舰或是无所不能的航空母舰，也会在这小小的U式潜艇面前折服——前提是你懂得如何让它发挥最大的作用，及令自己活下来，本次出航，你将对U式潜艇获得最为深刻的了解。现在登艇！

难度设定

为了让各位充分了解潜艇战的残酷和紧张，我们首先要将游戏的难度设定为"高难度"（Hard）。在这个级别中，你将可以从真正的潜艇艇长所能运用的资源和方法中学会如何发挥这种战争机器的真实能力。

不过，由于可预见的繁重的任务，我们单独将其中的"鱼雷哑火"关闭，以避免真实条件下经常会出现的因鱼雷故障导致的击中目标后未能引爆的情况。此刻难度系数为94%。

与简易模式相比，此刻我们将无法获得目标的速度、航向及相对距离等数据，无法从第三人称视角来观察本艇及周边的情况，也无法射出无限量的鱼雷及在瞬间完成鱼雷的装填工作，而且敌人也会运用更多的实际策略来对抗你的攻击。但从好的方面来说，一旦你达成了各个主要及次要任务目标，你将拥有更大的机会去获得勋章。

航行方法

每个任务开始，你都会收到潜艇指挥部发来的电报，其中描述了你的预设巡航方格。在海图上按鼠标右键选择开启德式海图坐标（图2-1），当鼠标划过不同区域即会显示坐标代号。找到你的任务坐标，然后按鼠标左键从你的潜艇上拉出导航线贯穿目标方格，其间可以设定多个导航点，最后按鼠标右键确认。航线设定之后，即可下令全速前进，艇员便会操控潜艇于水面沿设定航线全速巡航。

大多数型号的U式潜艇在水面航行时都可获得最高的航速，且当潜艇处于水面上时，才能不断收到潜艇指挥部的电讯，其中包括其它潜艇报告的敌踪，也会有潜艇指挥部下达给你的新指令。因此在保证安全巡航的情况下应尽可能地浮航，且每当艇员报告收到电讯时，都应该查阅一下电文，根据指令及时变更巡航区域或快速向预定遭遇点前进。

水面巡航中最常碰到的情况是发现不明飞机，通常这个时候应立即下令速潜以避开可能的飞机轰炸。记住，你的目标是上万吨的舰艇，而不是小小的飞机。与其冒着被飞机炸伤而影响主要任务的危险，不如集中精力在更有价值的目标上。

索敌方法

U式潜艇获得敌舰战术情报的基本方法是通过耳朵，在夜晚或是天气恶劣的情况下，在水中潜航并通过水听器侦测敌情，远比浮在海面上了望要有效得多。而潜航监听时需要注意的是，高速航行所产生的巨大噪声是会影响你的艇员通过水听器侦测敌舰的，而且处于潜艇尾部方向的敌情也无法被侦测到，因为敌舰的噪声完全被潜艇的噪声所掩盖了。因此，适时地下令静音航行，或是调整航向巡听后方，在某些时候会帮助你更快地找到目标。

军舰会被报告为高速噪音，而民船则会被报告为低速噪音。一旦艇员报告有声音接触，则应切换到海图窗口，将地图缩放比例调整到5至80倍之间，直到发现有灰白色的音源扇区指示出现（图3-1）。如果在各个比例的海图上都没有出现音源扇区指示，则你可能需要下令静音航行，以便艇员能监听到敌舰的声音。必要的话，你还需要亲自到水听室转动水听器，看看音源到底在什么方向。此刻注意不要被本艇发出的噪音搞糊涂（它应该是从艇尾方向发出来）。

从海底出击！

——猎杀潜航Ⅱ艇长札记

潜战教官/梁华栋

18:35，英吉利海峡北段，中波。一艘潜艇如幽灵般在海面下12米深处静静地潜航。

艇员：低速噪音！方位235！
艇长：出水！航向190！全速前进！
艇员：上浮至水面！右满舵！航向设定190！已设定全速前进！
艇员：已浮至水面。
艇员：航向抵达190。

艇员：发现英国商船！方位210！
艇长：左舵5！静音航行！潜望镜深度！升潜望镜！
艇员：5度左！低速前进！下潜至潜望镜深度！升潜望镜！
艇员：潜望镜已升起。
艇员：已下潜至潜望镜深度。

艇长：舵居中！锁定目标！1号鱼雷！
艇员：舵居中。1号鱼雷准备完毕。

艇长：发射！
艇员：1号鱼雷发射！
艇长：锁定目标！2号鱼雷！
艇员：2号鱼雷准备完毕。

（5秒钟后）
艇长：发射！
艇员：2号鱼雷发射！
艇长：锁定目标！3号鱼雷！
艇员：3号鱼雷准备完毕。
艇员：高速噪音！！！方位240！！
（5秒钟后）
艇长：发射！
艇员：3号鱼雷发射！
艇员：英国驱逐舰！！！
艇长：速潜！！！降潜望镜！右满舵！
艇员：警报！速潜！降潜望镜！右满舵！

（乓~乓~~乓~）
（轰~~）
艇员：1号鱼雷命中！
（乓~乓~乓~）
（轰~~）
艇员：2号鱼雷命中！
（乓乓乓~）
艇长：全速！舵居中！
艇员：深水炸弹入水！！！
（轰~轰~轰~）
艇员：轮机损毁！潜望镜损毁！升降舵损毁！必须上浮—哎哩、哩哩哩~

无论是通过海图窗口的音源扇区指示还是在水听器中找到的方位，都还无法确定目标的移动方向。最佳的选择，是立即将航向设定为音源方向，航行一段时间，看看音源方向如何变化。然后便可根据其变化速度朝其变化方向的前置方位前进以便伏击目标。比如前面的例子，当低速目标的初始音源从235度传来，你可以先停止潜艇观察一下，发现音源随后移动到225度，这时便可判断目标是由本艇位置的西南方向朝东北、东或东南方向移动，于是你向190度方向高速前进，并随时观察与音源之间的位置变化，向可以拉近与音源的距离并保持一定前置量的方向前进，直到发现目标。

最简单的索敌方法，是由潜艇指挥部通知预定遭遇点，它在海图上被标示为一个蓝色四棱形标志（图3-2）。你只须全速赶往该处潜伏，敌人便会从其附近通过。不过每次敌人的战术行动都会有所不同，你是不可能呆在那儿不动就能有所斩获的。因此在大多数的情况下，一旦与目标的声音接触之后，你也应该根据上述索敌方法展开攻击。

有效的鱼雷攻击

除非你是数学高手，否则大多数的玩家是需要在鱼雷控制窗将鱼雷数据计算模式设为自动（AZ，图4-1），此时你所选定的目标数据将由电脑艇员根据几何计算公式随时计算并将结果输入到鱼雷攻击数据中。尽管这样，也并不意味着你可以百发百中。因为二战时的鱼雷限于其直线攻击方式及导航方式，还需要精心呵护才可能提高命中率。这就要从减小鱼雷航行偏转角度、缩短鱼雷航行距离这两方面着手选择战术和战位。

舷侧攻击

鱼雷航行时间·中
目标规避机率·中
偏转角度控制·难

舷侧攻击是理论上命中率最高的战位。目标船身的长度提供了较大的撞击点分布范围，即便目标的航速或航向有所改变，鱼雷也可以藉由目标船舷的较大面积而获得较大的撞击点误差容错范围，从而获得较大的命中机率。

如图4-2所示，对于运动着的目标舰船，若希望鱼雷出膛后保持与膛线重叠的路径（0偏转角度）航行并与目标在O点相撞，意味着目标舰船驶过BO段的时间应与鱼雷穿过AO段的时间相等，所以当目标处在B点时发射鱼雷命中率最高（可获得最小的偏转角度）。若等到目标驶过B点时才发射，则鱼雷出膛后要偏转较大的角度射向预定撞击点C，这个过程将可能导致较大误差（鱼雷中的陀螺仪的物理特性使然）而降低了命中率。

目标速度越高，或是潜艇与目标航向的垂线AO距离越长，最佳发射点B就越向OB的延长线外延伸。当然若目标是静止的（某些任务中你会有碰到这样的目标），则将潜艇运动到目标侧舷面的垂线（即目标处于O点）位置发起攻击最好。

成功地发起舷侧攻击的秘诀，就是在不惊动敌人的情况下尽量缩短AO段的距离（相应的最佳发射点B也向O点接近），缩短鱼雷撞击时间，使目标舰船无法作出有效的规避动作。但由于在实战中很难获得完全垂直的舷侧攻击战位，而且最佳发射点B估算困难，稍有错失就会导致较大的鱼雷偏转角度从而影响命中率，因此运动战中大部分战术都会是船首扇形攻击模式。

船首扇形攻击

鱼雷航行时间 短
目标规避机率 高
偏转角度控制 中

船首方向的扇形攻击是最常用的战位，基本上可以算是舷侧攻击的变形。这种情况下潜艇处于目标舰船进行路线前方扇形区域内，艇首指向目标航线前方某个点发起攻击（如图4-3）。

船首扇形攻击模式中，鱼雷撞击面投影比舷侧攻击模式中的要小，但由于目标舰船与鱼雷相向运动，缩短了撞击时间（即缩短了目标舰船的可反应时间），而且最佳发射点B的估算误差所导致的鱼雷偏转角度增量比舷侧攻击模式中要小得多，客观上提高了整体命中率。

成功发起船首扇形攻击的秘诀，是避免潜艇从太靠近目标航线的位置上发射鱼雷，因为此时鱼雷撞击面的投影最小，目标稍有航向改变就会导致攻击落空（图4-4）。潜艇从45度上发射鱼雷，可从控制最佳发射点估算误差对鱼雷偏转角度增量的影响及缩短撞击时间两方面取得平衡。

船尾扇形攻击

鱼雷航行时间 长
目标规避机率 高
偏转角度控制 中

船尾方向的扇形攻击有诸多不利因素。他仍是舷侧攻击的变形，但这种情况下潜艇处于目标舰船进行路线后方扇形区域内，艇首指向目标航线前方某个点发起攻击。

这种攻击模式中不仅鱼雷撞击面投影比舷侧攻击模式中的要小，而且由于目标舰船与鱼雷做脱离运动，延长了鱼雷的行进距离及撞击时间，给目标的察觉及规避以更大的机会。所以通常除非是在距离很近或目标行动状态稳定（如追击受伤的敌舰时）的情况下才有较高的命中机率。（图4-5）

船首直线攻击

鱼雷航行时间 短
目标规避机率 极高
偏转角度控制·易

由于鱼雷撞击面投影很小，目标行进方向稍有改变就会导致攻击落空（图4-4），因此基本不推荐使用。

船尾直线攻击

鱼雷航行时间·极长
目标规避机率：极高
偏转角度控制 易

与船首直线攻击一样，鱼雷撞击面投影很小，命中率很低。但若攻击距离极近，也有决胜的机会，这种方式在我们的反驱逐舰战术中十分重要。但在普通情况下则不推荐使用。

攻击方式确定之后，你还要特别注意自己的攻击时机

①在目标航向状态较为固定的时候发起攻击，

②尽量选择夜晚或晨昏时刻、在不惊动目标的情况下发起攻击；

③不要同时攻击多个目标，因为首目标被击中后其它目标都可能会作出规避动作。但在近距离对付低速目标时，则可高速机动抓住战机（如图4-6）；

记住，除非距离极近，否则绝不要在目标运动方式剧烈变化的时候发起攻击，因为鱼雷发射时只会按照当时目标行动方式所计算的碰撞点射去，若是预估命中时间内目标改变了运动方向或速度，攻击就很可能落空。

有效的甲板炮攻击

由于每次巡航所能携带的鱼雷

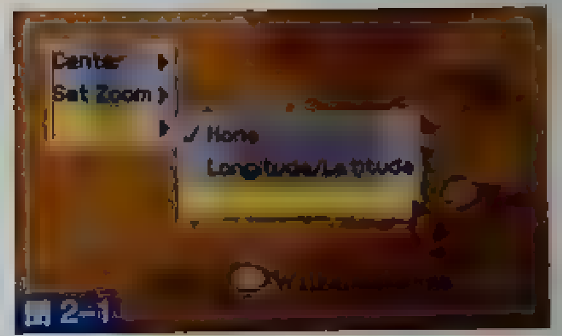


图2-1

图3-1

图3-2

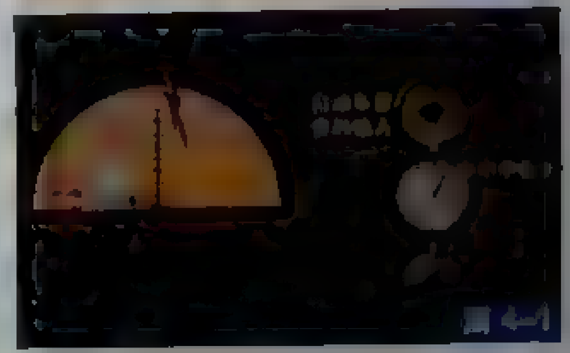


图4-1

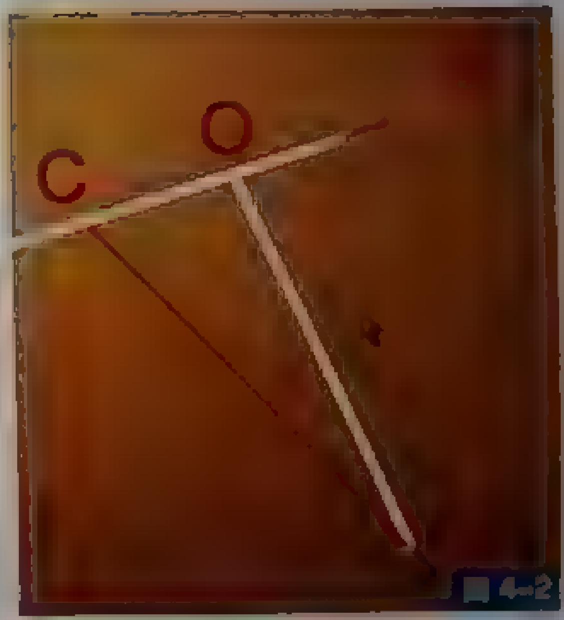


图4-2

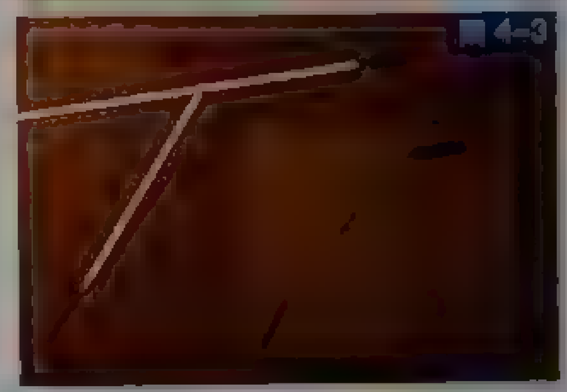


图4-3

图4-4

图4-5

图4-6

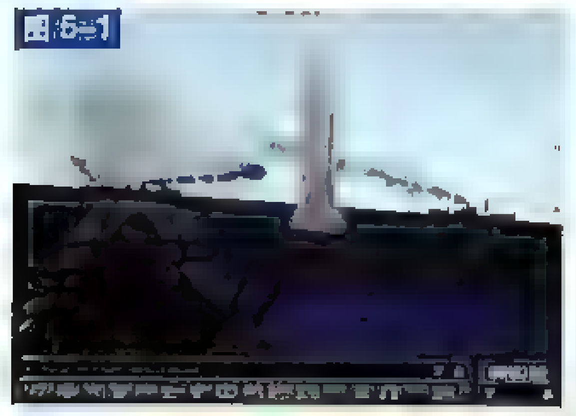


图5-1

图6-1

图7-1

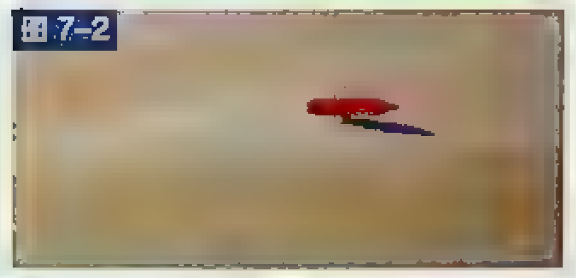


图7-2

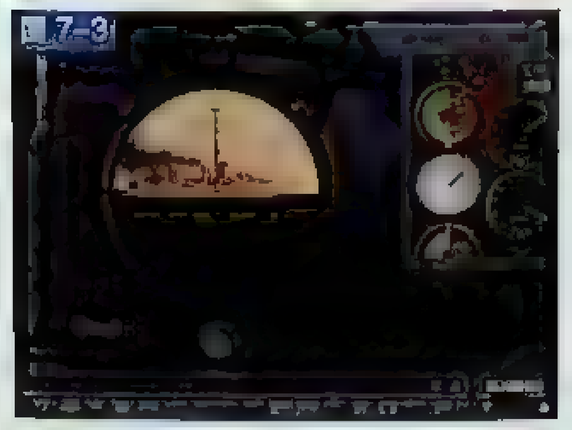


图7-3

图7-4

图M1-1

数量有限，假如所指挥的U式潜艇装备有甲板炮，那么适当地运用甲板炮便可节省鱼雷，提高一次巡航的总击沉吨位。

任务前期的商船都是没有武装的，如果碰到没有护航军舰的敌方商船，别犹豫，出水之后加速靠上去，近距离手动炮击，那感觉会很过瘾。若在潜望镜或了望镜中锁定了目标，还可以指派艇员操控甲板炮自动攻击目标，而你就可以站在了望台上悠闲地观赏了。

任务中期开始，商船或油轮都装备了火炮，即便没有护航军舰，这些武装民船也足可对付浮出水面的潜艇（图5-1）。不过通过潜望镜可以观察这些民船的火炮是位于船首还是船尾，对于船首有火炮的，你就可以跟在船尾，然后大摇大摆地出水猛轰它的屁股，注意要随时调整航速和航向，保持与目标船身在一条直线上，不给其船首火炮以还击的角度，对于船尾有火炮的民船，则必须从其船首发起攻击，原则上仍是躲在其船尾火炮的射击死角中，但由于潜艇甲板炮位于前甲板，因此最好的方式是于目标船只前方倒行。

甲板炮往往需要40发或更多的命中才能击毁目标，击毁的标志是目标发生大爆炸，而且锁定标记消失。此后可别再继续轰击了，免得浪费宝贵的炮弹。

当猎手反被猎杀时

在攻击海上敌船时，驱逐舰是令潜艇最头疼的对象。每次听到驱逐舰发出的“乓乓”的主动声纳的声音，紧张气氛就立即弥散在整个潜艇中。

海战中碰到的驱逐舰有三种行为模式

其一是盲目护航式，虽然它也开着主动声纳伴随护航目标前进，但似乎因为舰队整体噪音的干扰而无法对潜伏在声纳范围中的潜艇有所反应。这种情况下你完全可以当它不存在，随意调整方位、集中精力攻击主要目标就好。一旦主要目标被攻击，它们就会炸了窝似地四散跑掉，或者是束手无策地乱转一气（图6-1）。

其二是被动护航式，只要潜艇别离它太近，它就不会管你。但你要是太过张扬，比如高速接近攻击它的护航目标，它也会“不情愿地”对你发起攻击。但你要是及时发起攻击并逃开，它也不会死死追击。大部分护航舰队中的驱逐舰都是执行这种策略，目的是不会因被潜艇调开而导致护航目标招致不测。虽然这些驱逐舰不算危险，但它们往往会干扰你执行高命中率的攻击，所以若弹药充足且没有更多有价值的目标，可以将它们列为首先攻击目标进行清除。

其三是主动护航式，只要你稍一接近它的主动声纳范围，它们就会闻风而动前来捕猎。这种驱逐舰非常危险，通常是执行要地封锁或巡逻任务的。

对付这种目标，我们就要采取下列两种方式

第一、若未被对方发现，就要力求隐秘地溜走。比如穿越敌方封锁的海峡，一开始在其主动声纳范围边缘停下，等候它掉头向另一方向驶去，此刻你的穿越点将处于它的舰尾螺旋桨方向，正好掩盖你的声音，于是立即超速前进穿越封锁线，在确保目标足够远而不会看见你时，甚至可以出水狂奔。

第二、若不幸被对方发现，那——我就不客气了。干掉它！这将是本文最精彩的一段 猎杀驱逐舰！

首先你应该知道，驱逐舰会向不同深度投掷深水炸弹，而且它的主动声纳及高速引擎会让它轻易地开过你的头顶，把你炸成漏水的水族箱。而且很多时候你处在浅海之中，根本无法利用德国潜艇极高的制造工艺作超深度下潜。在无数次的逃避不成之后，我们应该懂得反击是最好的对抗手段。

①每次驱逐舰向你追击的时候，确保你处在潜望镜深度并升起潜望镜，选择一颗艇首鱼雷做攻击之用，切换到海图窗口方便指挥，同时能够在海图上准确地获得双方的位置，

②按[4]设定全速前进并调整航向，使驱逐舰与潜艇处在同向追逐的方向，并使你的潜艇航向与驱逐舰的航向基本平行，且两条平行线间不要有太大距离，也不要重合。也就是说，让驱逐舰始终处在与你的航线接近的外弧线上。为了维持这个状态一直持续到最后，你要以适当的航速（全速前进）作适当的偏转。

③在驱逐舰距离潜艇两三个艇身的时候，按[5]下令超速前进，注意使用全舵偏转及时微调航向（调速要快、调量要小）使驱逐舰最终只能以5度以内的切入角切过你的艇身（图7-1）。

④在驱逐舰距离潜艇一个艇身的时候，按[PgDn]收潜望镜！（以免意外被撞坏。此刻你将可能失去准确的舰艇位置，不过不要紧，随后10秒内对方的运动状态不会有太大改变了。）

⑤下令向驱逐舰切入方向的反方向作满舵偏转！（即弧状航线的外侧，按[CTRL]+[[]或[CTRL]+[]]执行左满舵或右满舵命令。）

这是非常关键的一点。因为驱逐舰的追逐模式是以缩短距离为优先，它不会苛求达到航线的完全重合再发起攻击，事实上它若能在最终追上潜艇后从艇身上方切过，它从舰尾一路投下的深水炸弹将更有可能击中你。我们的目标就是在最终驱逐舰开始切向潜艇前，能以潜艇的最高速度（超速前进能够达到的速度）向另外一个方向满舵偏转，避开他原本的切入路径，驱逐舰也会努力做转向，而且它转得比潜艇快，但由于角度小且已抵达潜艇艇尾，它将没有机会使它的舰尾切过高速逃逸的潜艇艇身并使从舰尾扔下的深水炸弹击中潜艇！（图7-2）

这个海中机动动作的成功，取决于驱逐舰向潜艇的切入角度不能太大也不要太小（0至5度），这样潜艇才能凭相对较低的速度在有限的时间内作出充足的转向避开切线，并且无需行驶太长的距离来脱离驱逐舰的切线。

⑥当潜艇与驱逐舰出现逆向脱离夹角时，按[']下令舵居中以加快脱离速度。

⑦当驱逐舰舰尾与你的艇尾紧贴而过且有炸弹爆响时，你已经成功躲过了致命的攻击。按[PgUp]立即升潜望镜！转动潜望镜找到目标按[L]锁定（图7-3），根据敌舰航向迅速下令满舵调整航向使舰首迅速向目标前进航线前方稍提前一些的位置校正，注意鱼雷攻击数据窗口的命中率指示，一旦抵达100立即按回车键发射（图7-4）。

⑧全速向敌舰偏转方向另一侧全舵偏转，重复步骤①，以免未能击中目标的情况下重新执行逃逸反击战术。

实战指南

如果你能在实战中熟练演练上述战术，你就拥有了主动挑战驱逐舰的能力，并且成为这片海洋真正的霸主。

1939 08 31 逃窜的波兰驱逐舰队

指挥官

您被指派至丹麦和挪威之间的Skagerrak海峡西部入口进行巡逻，位置是AN33及AN36方格。

情报机构获悉波兰海军计划将其最新的驱逐舰驶往英国，这个逃脱计划被命名为“Pekin”行动。这些驱逐舰不会因其它波兰舰只而延误航程，而任何得以逃脱的驱逐舰都将影响未来的U式海狼行动。

因为德国尚未——严格来说——处于战争状态，因此潜艇指挥部希望此次行动能低调进行。您的潜艇与预期的驱逐舰队途经航线最为接近，您可以直接攻击波兰驱逐舰队，但注意不要打错目标。

巡航细节

主要目标

①找到波兰舰队并击沉至少一艘驱逐舰。

次要目标

①击沉整个驱逐舰队

③返回Wilhelmshaven基地

区域 北海及Skagerrak海峡

方格 AN33，AN36

时段 若干天

气候 晴好

海况 中等

除了波兰的驱逐舰队外，在正式宣战之前不要向其它国家的舰船开火。

19:00，进入任务后在海图室将德式海图方格显示出来，用鼠标左键从你的潜艇符号上点击拖出航线到AN36指定导航点（图M1-1），然后按[4]指定全速航行，保持潜艇于海面，按[+]增加时间进度到512倍以上以缩短长途航行的时间。

注意在航行过程中会不断收到电讯，提示说发现舰船位置，不过这些目标太远无需顾及。

大约在21:00时收到指挥部来电，获得预定遭遇点位置（图M1-2）。立即调整航线驶往该处（期间会提示你完成了巡航AN33的次要目标，有点莫名其妙），在抵达该处后调整艇首指向为015，潜至潜望镜深度，升起潜望镜，关闭潜艇引擎，静候破晓时分由东北方向驶来的敌舰队

凌晨04 30左右，艇员会报告发现高速噪音于045方位，20分钟后敌舰会驶入可视范围（图M1-3）。转动潜望镜找到目标，可按[Z]放大4倍观察，选定驶在最前面的一艘驱逐舰，按[L]锁定，艇员会自动计算设定鱼雷攻击数据。（请将鼠标移动到屏幕右上角弹出子窗口，选择鱼雷窗口，检查鱼雷攻击数据设定模式是否在AZ，如果不是，用鼠标点击AZ设定之。）如果需要一直观察目标，可按[X]将视线锁定在目标上，此时无法转动潜望镜。

注意不要使你的位置距离敌人航线的垂线太长及太短，这三个目标毕竟是驱逐舰，距离太近会被它的主动声纳发现，导致向你发起攻击，或加速作规避逃窜，那样就会影响全歼敌舰队的计划。

通过海图判断距离的方法是，如果在320倍放大倍率的海图上能够同时看到潜艇和目标（注意调整一下海图中心位置来做“丈量”），则距离就可以了。太远则会影响鱼雷的命中率，需要提前用静音航行方式做调整。

此刻是临晨，能见度不会太好，而且你已占据绝对优势位置以静制动，因此对于第一个目标可以实施完美的舷侧攻击。

根据敌舰航向找到最短的垂线方位，静音航速左满舵调整航向到大约300方位，等到目标抵达0偏转角前置攻击位置时发射鱼雷（注意因为你已锁定该目标，所以命中率估算已经是100%，如果你是临时锁定或切换的目标，则要等5秒钟左右的计算使命中率估算为100%时再发射），你会注意到鱼雷出膛后保持直线射出，目标并无知觉，几秒钟后击中目标（图M1-4）。

注意不要同时或随即向第二目标发射，因为当第一目标被击中时它可能会调整航向。等待几秒钟，待目标状态稳定后，发起船尾扇形攻击（图M1-5），如果没有调整好艇首前置方位，鱼雷可能会出现一定的偏转角度，从而影响命中率。不过在这么短的距离上，只要不惊动敌人，它们的航向就不会有所变动，也有很大的机会击中2号目标。

三号呢？别怀疑，它正高速从你的背后冲过来！（图M1-6）

立即按照猎杀驱逐舰的步骤按[4]全速前进，并调整航向确保敌人以外弧线状态靠近。检查你是否已经选择了一枚装填完毕的艇首鱼雷（如果前面没有浪费的话，应该就自动选择在第三枚上），等到敌舰距离两三个艇身的距离时，按[5]超速前进，并注意用满舵及时调整航向，确保敌人的切入角度不要大过5度。在目标接近到一个艇身距离时，要迅速按[PgDn]收潜望镜以免被撞坏，并且应该以满舵向敌舰切入方向的反方向偏转，这里是按[CTRL]+[]]做右满舵，当敌舰舰尾切过时，你已从旁边溜走了。

别忘了反击！立即按[PgUp]升潜望镜早到目标，锁定，等候5秒，发射！……没有命中。对了，我们忘记还有一个重要的步骤，就是调整艇首到目标航线的前置位置，因为鱼雷射出后的一段时间中只能保持直线航行，而且速度较低，要过几秒后才能在陀螺仪的作用下进行偏转加速。显然在这次攻击中，由于驱逐舰在向右舵偏转，而我们的潜艇前置量不足（太偏左了），所以鱼雷从目标舰尾擦了过去。

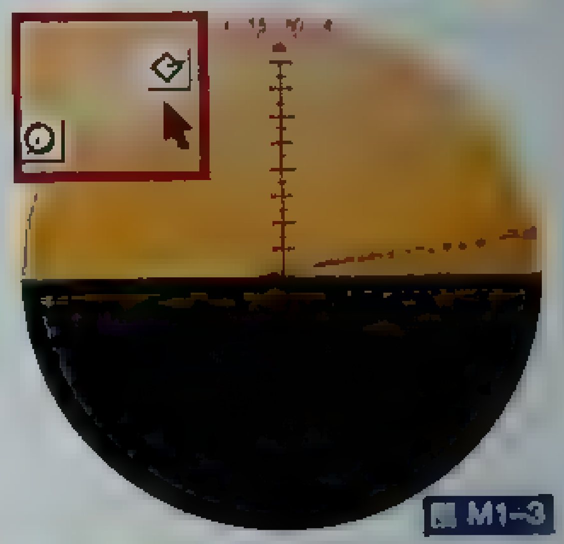
别灰心，还有两枚鱼雷在等候装填！开始周旋吧。再次转向执行猎杀步骤，但显然我们暂时还没有鱼雷可做攻击，因此目标就是闪躲。

最后，当鱼雷装填完毕，希望这次的猎杀攻击能做得更准确、更有效！（图M1-7）

此次任务中的敌舰目标是逃走，因此不要做深潜来躲避敌舰，那样的话很可能敌舰会跑掉而不再管你，而以你的航速是追不上它们的，因此会导致无法击沉所有三艘敌舰。

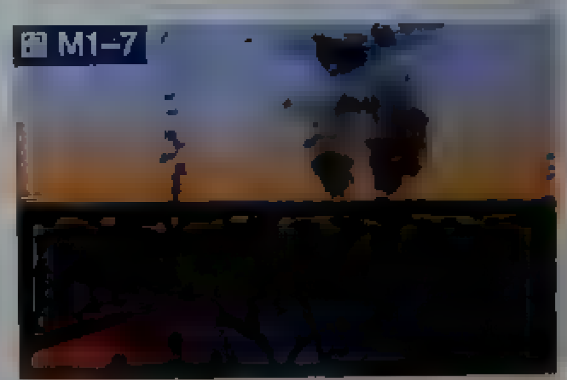
击沉敌舰后不要着急退出，完整完成任务的最后一项——返回潜艇基地。把地图比例缩小，就会看到南边处于海湾中的蓝色基地标志，拉出航线过去，然后时间加速于水面行驶过去。注意在入湾口时不要时间加速过快，而且要细调航线，否则很容易撞上礁石岛屿，那可就功亏一篑了。当潜艇驶入海湾后，艇员会恭喜你任务完成（图M1-8），现在按[ESC]结束任务即可。等候你的，将是你所获得的第一枚铁十字勋章。■

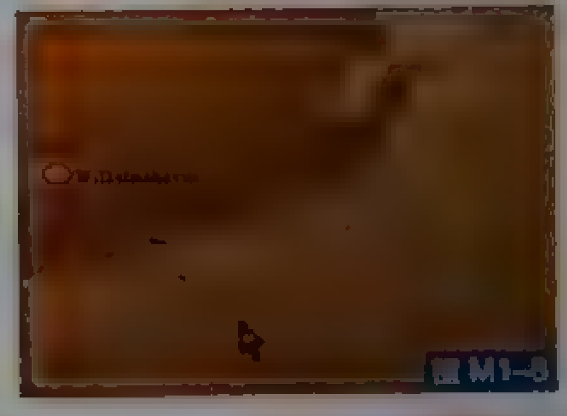
图M1-2


图M1-3

图M1-4

图M1-5


图M1-7


图M1-8

图M1-6

飞越大时代的上空

IL-2 STURMOVIK

IL-2战机

文 / 梁华栋

第二次世界大战的空中战场，是模拟飞行游戏的热门题材。你也许已经非常熟悉欧洲上空的B-17、ME-109、P-51，或是太平洋战场上空的F-4、零式，但对于第二次世界大战东线战场上漆着红星的战鹰，你可能就非常陌生了。也许是因为模拟飞行游戏的制作者大多来自欧美国家，因此长期以来几乎就没有任何描写第二次世界大战东线战场空战的游戏出现，直到来自俄国的制作组Maddox Games推出了《IL-2战机》，我们才终于有机会扮演苏联红军的精英飞行员，从空中俯瞰那一场场决定历史进程的大战役。

《IL-2战机》的推出耗费了五年的资料收集整理及三年的软件开发工作，最初它的设计是模拟IL-2对地攻击机这一单一机种，而后发展成为包括苏联的主要战机及德国、美国的一些战机共31种的多机种模拟系统，其中许多战机在此之前从未出现在模拟飞行游戏中。通过研究大量原厂飞机设计图纸和操作手册，并在驾驶过真正的战机的飞行员帮助下，游戏的制作组得以最大限度地在游戏中重现了各种战机的真实外形、座舱仪表及飞行特性。

二战时期的活塞式战机，其飞航操控不像现代战机模拟游戏中那样需要掌握复杂的雷达系统、武器系统和通讯系统，你只要集中精力于飞行、缠斗和射击上，这也对模拟游戏的飞行控制系统提出了更高的要求，它必须通过体现不同机型之间在机动性、稳定性等方面的微妙差异，来获得玩者的信任。事实上游戏在这方面做得相当出色，你完全可以感受到装载有防弹钢板的IL-2飞起来那种沉稳的气息，也会发现MIG-3的轻巧灵活。这一时期的战机都是需要非常小心地驾驶，在缠斗中随时注意保持速度，稍不留意做了超出战机能力的高G机动就会导致可怕的失速。正是游戏中这种对飞行驾驶技术一丝不苟的要求，才获得了二战飞行迷的广泛关注并在推出后受到热烈的欢迎。

游戏拥有很好的虚拟座舱功能，用鼠标、摇杆的苦力帽或是数字小键盘就可以向各个方向了望，不过它不会自动归正，需要按下数字小键盘〖5〗或反方向调回视角才能回到前视座舱视角，这样的设计在战斗中可能会导致本想向后瞟上一眼，结果却无法立即回到前视角而弄得手忙脚乱，这种问题尤其是在使用摇杆时为甚，解决的办法是在摇杆上也设定一个按钮等同于数字键〖5〗的功能。很多飞行游戏中的设计方式是按住相应的视野键就会保持在指定的视野，松开后便自动回到前视角，相对来说要方便些。游戏中附带有教学讲解，演示了各种飞行动作的操作及效果，不过玩者只能在一旁看着而无法切入进去自己实践，这应该是设计上的一个盲区吧。

战机的毁损系统得到了非常细致的设计。那个时期飞行员所能运用的空战格斗武器只有机枪、机关炮和火箭弹，它们完全依靠飞行员的手动瞄准来攻击目标，而且这些武器的弹药极其有限，为了有效地发起攻击，飞行员往往需要在100米甚至更近的距离上才会开火，一方面避免弹迹暴露自己的意图，另一方面也是最大限度地提高命中率。当你攻击轰炸机或是像IL-2这样的重装甲战机时，你会发现要击落它们是相当困难的，机枪对他们作用甚微，往往是一顿猛烈地攻击，打得烟尘四散碎片横飞，但目标摇晃几下仍没有爆炸，反而是假意向低空坠落，在你离去之后又拉起逃逸。因此在攻击时往往需要根据目标特点选择火箭或机关炮等重武器，集中火力攻击目标的致命方位，必要的时候也要紧咬不放，直至确认目标坠毁为止。而你的座机在一番艰苦的战斗后，往往是拖着伤痕累累的机体返航，副翼被打得千疮百孔，起落架也可能损坏，在落地的刹那折断坠毁

游戏中包罗了卫国战争中许多重要的战事，其区域包括爆发了著名的坦克大战的库尔斯克、基辅、斯大林格勒、克里米亚、莫斯科及柏林。游戏开始时你可以选择扮演苏联飞行员，驾驶轰炸机或战斗机，从一开始遏制德国装甲部队的闪电战，直到最终飞抵柏林。当然你也可以选择驾驶德国战机，面对一波又一波的苏联战机。游戏任务中拥有夏季及冬季的场景，广阔区域内的地形地貌构筑得极其精细，从空中俯瞰就仿佛是空中侦查照片，河流、铁路、桥梁、城市等帮助二战飞行员进行导航的地标都被准确地绘制出来，当你低空飞掠的时候，大量的建筑物、火车、坦克甚至是人都会出现在你的视野里。除了地面景物的精心布置之外，云层的设计也很有特色，它不仅绘制得浓淡相宜非常自然，而且确实拥有帮助战机隐匿及突袭的作用。

整个游戏的影音设计很有特色，游戏开场就是使用实时引擎生成并处理成老电影效果的影片，展现了游戏中丰富的动态场景、详尽的战机细节及喧嚣的空战场面。而游戏中惊人的光影效果，不仅将晨昏阳光在机体上的色调和反光效果表现得极为自然，而且像水面的反射、倒影及背对太阳的逆光等效果都极尽真实，在战斗中你会发现这些眩光无时无刻不在干扰你的作战，或是帮助你逃生。至于战机的轰鸣、远近可辨的爆炸及弹雨呼啸，加上地道的俄式或德式通讯语音，则将整个战场气氛带到了极致。

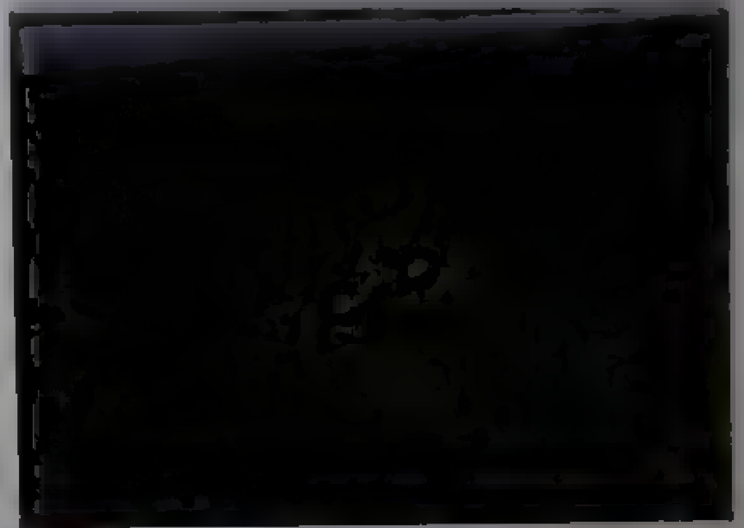
由于整个游戏中对于细节的描绘非常详尽，因此它对电脑性能的要求也绝不含糊。在800×600分辨率下打开所有细节，则PII-I733加32MB显卡的系统，也会在近距离攻击或出现大量目标的情况下发生反应延迟的状况。对于不舍得放弃效果的玩家来说，P4级别的PC是应对这个游戏的不二法门。

《IL-2战机》的目标，显然不仅是游戏中的战役模式。因为除了战役模式中五六种可供驾驶的战机之外，只有在多人联线游戏中你才可以拥有这个游戏所有的战机。游戏提供了多达32人的对战模式，或多至16人的合作任务模式，使得真正的空战策略有机会获得实践。同时游戏发行公司亦为它开设了对战服务器，使得世界各地的飞行迷可以在真正有挑战性的世界里享用这个游戏所提供的真实感受。

与那些多年来一直受到玩家持续支持的

模拟游戏如“捍卫雄鹰”（Falcon）系列或“微软模拟飞行”系列一样，《IL-2战机》也采用了开放式的资源模式，资深的玩家可以亲自为自己喜爱的战机设计机体涂装，或是规划新的战役，你也可以轻松地替换游戏中无线电通讯的语音、游戏的音乐或其它资源。这种开放式的游戏架构，往往可以极大地拓展一个设计优良的模拟游戏的发展空间，并为其带来不可估量的前景。

我们曾经从同样来自俄国制作者的“苏27侧卫”系列游戏中体会到俄制模拟游戏在技术表现上的严谨细腻，《IL-2战机》则为我们带来了同样考究的技术表现，同时以首次登场的战役史实及多种从未谋面的战机吸引了我们的目光，这是一个会让所有二战飞行迷流连忘返的时空。■



★★★★★ PLAYMARK

图像表现 ■■■■
音乐音效 ■■■■■
操控 ■■■■■
创意 ■■■■
拟真度 ■■■■■■

游戏名称：IL-2 Sturmovik
出品公司：1C Maddox Games
发行版本：1CD WinALL
3D加速卡：D3D OpenGL
多人游戏：支持
出品日期：200

推荐配置 P4/256MB，32MB显存
优点 真实细腻的飞行操控，首次出现的二战东线战场及战机
缺点 游戏任务部分的游戏性有待加强

让我在这大道上撒点儿野！

四驱车演义 II

文/黑鹰

如果给我一个买车的机会，我会选择 4WD 的越野车。为什么?因为只有它才可以与我一起跋山涉水，满足一颗不羁的心对自由的渴望。在这个愿望成为现实之前，我需要的是——《四驱车演义 II》。

你们俩顶牛也别挡着我啊!

给我速度 其余免谈

之所以对越野车情有独钟，就是因为它给人以皮实、稳重的感觉。较高的底盘对各种路面都有很好的适应性，悬架系统可以有效地缓释碰撞、侧翻、飞落等危险动作，保证越野车能化险为夷，对狂放的操控有较大的包容度。《四驱车演义 II》正是将这种简约风格作为游戏的基本理念，抛开繁琐的物理效应对车手的桎梏，让玩家可以大胆地实践他对越野车的信任及对自然的理解。在游戏中你会惊奇地发现，自己仿佛瞬间变成了真正的赛车高手，原本在 F1 或拉力赛中磕磕碰碰寸步难行的尴尬早已烟消云散。

就在你兴奋地驾驶着属于自己的坐骑畅快地狂奔时，你会发现电脑对手也若即若离地在你前方和后面相伴。好！怕的就是没有对手来较量！《四驱车演义 II》可以说是特别关注赛车玩家对于对手的渴求。以往的许多赛车游戏中，你跑得好，没人理你，因为愚蠢的电脑车早被你扔下了半圈，你跑得烂，那就更是形孤影单，路上稍有闪失，你就再别想追上任何人。不过在这里，你将体会到你来我往的较量的乐趣。电脑车将成为你真正的旅伴和陪练，你跑得好，它们也不客气，紧紧跟在你身后 20 米，就等你过弯时一不小心冲上了土坎，他们就呼啸着冲上前去。落后了？不要紧，电脑车也会犯错误，它们自己也常常互相顶牛、出岔，只要你保持正常的驾驶水平，很快就能看到它们的背影，并在两三个弯道之后有机会超越他们，要知道，电脑车是很讲究安全驾驶的，因此过弯的速度很保守，而你的胆大心细就是决胜的秘诀。别踩刹车，松松油就超吧！

就是喜欢翻山越岭的感觉!

电脑车之所以能够与你形影不离，可别怪程序作弊，它们真正的秘诀，是比你懂得抄近道！一部分的电脑车非常聪明，他们总能发现一些弯道的捷径，从而反败为胜。当你在奔驰中发现有电脑车脱离主路开始往斜刺里扎，跟上它，准能发现赛道的秘密。不过，这些捷径非常考究操控技巧，这里面可深了！对了，刚刚说到电脑车互相顶牛让你渔翁得利，别太高兴，比赛中他们往往各司其职，有堵的有跑的，要是你想别开对手向前奔，那你肯定倒大霉，它会立即与你不依不饶地顶着靠着，车速立即下降，其它对手则头也不回地冲过去……耐心点，这又不是碰碰车，等到悬崖边再下手嘛……啊不，我是说要安全驾驶礼让三先。

再怎么乱开也得通过特定的检查点才行

曾经在无数赛车游戏中想要寻找那种真实的驾驶感受，不是赛车场上的那种，而是生活中乘车每每碰到险峻的路段，开始享受“蜗牛爬”的时候，心里所狂想的那种越是危险越要加速的渴望！爱上 EVO2，就是因为它那无处不在的活力与野性。

设计游戏中总计三十条赛道的制作者也许真的是与我有完全相同的“心理扭曲度”。这些赛道各具特色，从海滨、沙漠、雪原、山地，还有标准的拉力赛道，唯一共同的特点就是高低起伏、峰回路转。这些赛道可真没让越野车的四轮驱动功能闲着，开起来之后是爬上冲下、飞来蹦去，虽然危险重重，但每个岬角之后豁然开朗的美景，让我越来越渴望碰到这些险境，因为我知道攻克它之后必然会有丰盛的“回报”。

自然的环境当然少不了自然的状况，赛道的风景可以说是 EVO2 能够吸引我乐此不疲的重要一环。游戏中的三十条赛道各具特色绝不重复，为了加深你的印象，每个赛道都安排有特色鲜明的大峡谷、金字塔、古城堡等地标，军事基地中低空盘旋的战斗机以及荒漠中的 UFO 也令人惊叹不已。除了这些令人赞叹不已的景物之外，每条赛道还会有很多有趣的“状况”，让你在狂奔之中还要多一重谨慎。比如在山地车道所穿越的溪流中时常会有圆木顺流而下，若是不巧在涉水时正好被撞到，那可真是太衰了。类似的情况还有像是山上的落石、道口的火车等。

除了这些障碍状况之外，赛道上散落的乱石啊、木箱啊、油桶啊、路障啊或是其它的什么东西都会影响你的车速，然而某些路段上就是有这些东西，所以冲在最前面的车子往往就要牺牲一下，帮后面的对手“清理路面”。倒霉倒霉，好不容易跑在第一了还碰上这些东西，别急，过障碍时若能掌握技巧，不仅不会受阻，还会给后面的对手使上绊子。比如过路障时，从两道路障中间穿过，则可撞开路障从中间穿过，速度不会有太大影响，而跟在后面的车子可倒霉了，它们往往会急着闪避四下乱飞的障碍，搞得个人仰马翻，哈哈……

三种操作视角任你选

不过整个赛道中最“黑”的不是这些障碍物，而是设计者所设下的“局”。在 EVO2 中时常会经过一番“弯道较量”来到坡顶，放眼一条笔直的大道延伸向远方，啊！爽啊……加速直冲！快到尽头才发现——雾气遮掩中是个超 90 度的急弯！啊……还有那溪流中一大块岩石形成的跳板，显然是给你来个漂亮的飞跃动作的，可这岩石左右两块有一定的高低落差，从中部起跳后车体侧翻咕咚一下扎入水沟底……让你爽、使你坏！每每这个时候，我都会一边按下复位键，一边恨恨地在心里发着毒誓：制作组的坏小子，你等着！

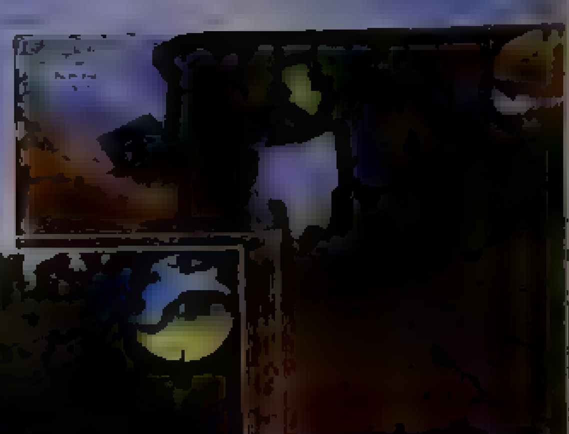
爱车的人没有钱，有钱的人又不是你我。得，说白了就是只能过干瘾了。EVO2 中提供了多种越野名牌车可供你自由选择，并可随意进入各个赛道进行比赛观光。这种安排实在是太适合没耐心的玩家了。

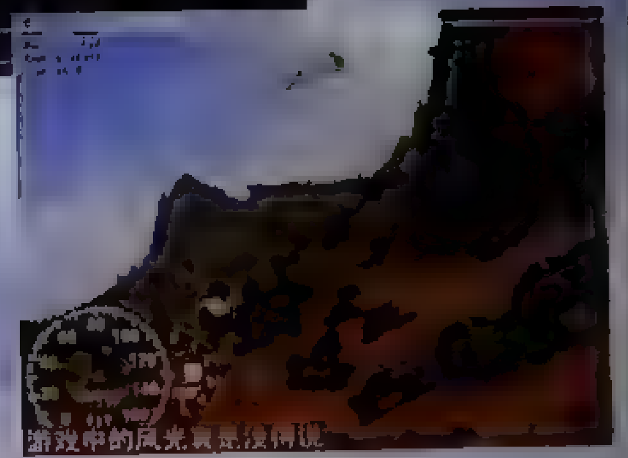
当然，游戏也安排了职业模式，你一开始只有少许经费，买辆最低级的越野车开始参加一些小额奖金的比赛，在积累了金钱和经验之后，就可以到商店买各种增强部件，提高车子在速度及操控性方面的能力。这一部分当然是为那些有心琢磨赛车游戏的玩家准备的，其中对各个部件的功能都有较为详细的说明，而且标出了你目前都购买了哪些装备，哪些已经安装在车上了，库存一目了然。

游戏还支持新车下载，哇哈，不知道什么时候能下载到我梦寐以求的悍马吉普车。

我还会期待 EVO3

说来 EVO 的一代倒并没有给我留下太深的印象。赛道没有更多的鲜明特色，操控性也不那么好。此次玩到 EVO2 也的确是无意之中的斩获，一开始是抱着勉强一试的心态，后来越玩越觉得兴致盎然，每尝试一个不同的赛道，就会有全新的感受。游戏中的场景图像表现的确没得说，全开放式的赛道环境幅员辽阔，景物丰富多变，可以任你四处瞎逛。有这么好的引擎，别说赛车游戏了，拿去开发任何模拟游戏都是绰绰有余的。



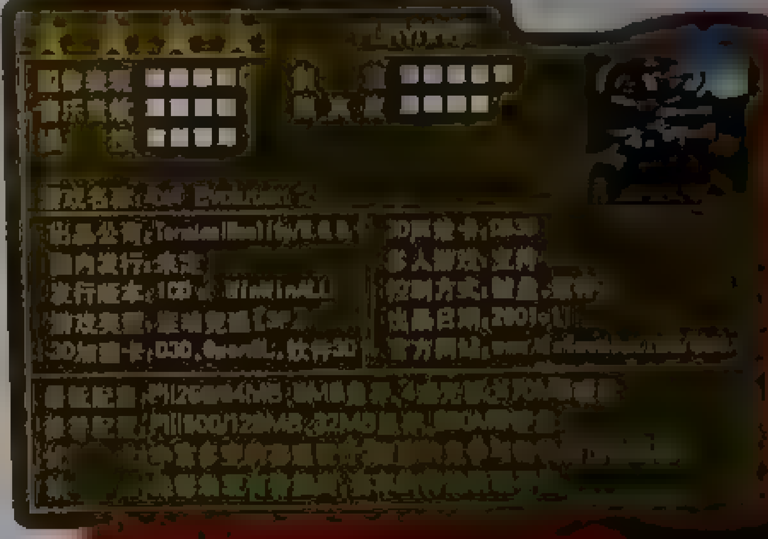


游戏中的风光真是没得说

游戏中时刻伴随着节奏明快的背景音乐，让人仿佛就是惬意地驾着自己的越野车在乡间飞驰。而在音乐之中，过弯时轮胎剧烈摩擦的吱吱声也若隐若现，整体效果不错。

游戏中只提供的全屏前视、尾追及空中俯瞰三种视角，由于没有仪表座舱视角，各车型驾驶时感觉差异不大，驾驶感受就差了很多。奇怪的是，在录影回放的时候却有很多视角可以选用，不知为何不在游戏中运用？游戏中较为明显的欠缺就是光影运用还欠火候，另外那种颠簸感是否需要？这个问题恐怕得看制作者要如何把握了。

在享受了 EVO2 令人着迷的越野之旅后，终于发现这个游戏的确抓到了“越野”之根本。虽说这种非官方赛制的竞速也许不受评论家和职业玩家的青睐，但一定会是如我一样追求自由的玩家的最爱。■



暴走戰士
——摩托英豪Ⅲ

文 / 王博

你或许遇到过这样的经历：远远听见马达的轰鸣声，一群"暴走族"跨着摩托似离弦之箭呼啸而过。你既羡慕又嫉妒地想到："要是有朝一日自己也能有辆摩托，我也要好好耍耍威风！"现在，你的机会来了，隆重向你介绍令摩托玩家苦等3年之久的《摩托英豪Ⅲ》（Moto Racer 3）。

既然是摩托游戏，玩的就是心跳，最好是心惊肉跳！但如果没有逼真的画面一切都免谈。《摩托英豪Ⅲ》的画面怎样？要我说，还算过得去。游戏开场的片头做得相当精彩，然而制作组这些年来似乎没有跟上3D图像技术的发展步伐，三代游戏中的画面在今天的竞速游戏画面水平中已是风光不再，赛场环境平庸，光影效果和天候效果也看不到。想想当年在二代的速度赛里吃着前车激射的水雾奋勇超车的镜头，再看看今天毫无生机的赛场，实在是令热切期待的玩家有些失望。不过游戏的室内赛场设计得还是很有特色，开场前有啦啦队的热舞，车手还会事儿事儿地检查出发的路面。不过真正的玩主并不苛求游戏画面，用我哥们儿的一句话："时速300迈，再漂亮的游戏画面还不就是'满脸花'？！"

不错，画面稍差不要紧，但令我气愤的是游戏竟然没有设车手视角，这不是存心跟职业玩家过不去吗？那位说了："游戏里不是有一个视角是架在挡风玻璃后面吗？"不错，是有这么个视角，但真正的车手视角完全是两回事儿。所谓车手视角，就是要跟真实车手所看到的一模一样。比如直道加速，车手得趴下吧，视角肯定特别低，弯道刹车，车手必须抬身，视角当然就变高了，听懂了吗？这才是原汁原味的车手视角！至于那个什么挡风玻璃视角，充其量是个冷冰冰的摄像机，没什么人情味。

有个刚刚入门的小玩家冲我抱怨："后视视角特别低，几乎跟在车手屁股后面了。"别着急，在键盘上按【F5】，后视视角立刻就会变成俯视视角，如果你也遇到类似的麻烦，就照我说的做，准没错儿。不过，让我百思不得其解的是摩托车在倾斜过弯时车尾摄像机视角竟然没完没了地"推拉摇移"，简直跟拍电影似的，甚至当车辆通过急转弯时后视视角竟然不能跟在车手正后方，我根本看不到弯道后半截儿是个什么样子，玩游戏就跟猜灯谜似的，哪个玩家没事儿闲的非愿意跟晃里晃荡的画面较劲呢？这个设计思路着实令人费解。刚才我说了，游戏中有一个挡风玻璃视角，虽然比较机械，但确是游戏中最刺激的一个视角，把你的脑袋"按"在那块劣质挡风玻璃后面吧，透明度明摆着不清楚，再加上镜面反光一层接一层，就是我这样的赛车老手也会手忙脚乱的。这也正是游戏中为什么到处是人仰马翻的事故场面，但说句心里话："人摔得还不够狠，车毁得还不够惨，不疼不痒的，没劲！"我又想到了3年前那个激动人心的《红线飙车》，出事的车手会飞出100多米开外，飞进菜地的有，摔进"猪圈"的也有，绝对精彩绝伦！再联想到《摩托英豪Ⅲ》，居然连录像功能都没有，玩了半天连个影儿都留不下，心里着实堵得慌。

你知道什么叫"路肩"吗？记住喽，就是铺在赛道和草地之间的隔离道，《摩托英豪Ⅲ》车轮轧到"路肩"上的颠簸感很象那么回事儿，一些赛车游戏为了图省事儿，干脆把路肩反应给省了，比如《摩托车神之本田2000》，简直是不负责任！《摩托英豪》的第一代、第二代和第三代都有一个优良传统，那就是按空格键加速，车头昂起，马力骤增，跟野马撒欢儿似的！真痛快。但还是悠着点儿吧，因为这时赛车是没法儿转向的。赶快把空格键松开，前面有急转弯道。注意，转弯时车身的倾斜角度是不能被锁定的，这和高难度的世嘉《曼岛机车赛》很像，怎么办？不停点击方向键呗，就当自己是个发报员，万一点错了也不要紧，顶多进草地当一回剪草机。说真的，车辆在草地上的侧滑倒是蛮真实的。那位问了："要不要紧急制动？"万万不可！草地上刹车肯定会摔你个"懒驴打滚儿"。"那怎么办呀？"将赛车保持直线溜出去，等上了沥青路面后你再狠刹不迟，别害怕，你的摩托不会打滑的，游戏在刹车这个环节故意降低了难度，就是让你玩起来顺手。

[illegible]》的拟真性与第一代和第二代相比[illegible]来说吧，前作中人车高度合一，开起来简直是为所欲为！但这一次不同了，摩托越重，车手重心的转换速度就越慢，尤其在过"S"弯时简直都快把我给急死了，真恨不得抄近道冲过去。给你个忠告：玩越野赛时不要飞得太高，这可不是"黄河娃"飞跃壶口瀑布，摩托车飞在空中时只能借助惯性向前滑行，速度准是越来越慢，还是前轮着地、后轮推进来得快。哦，对了，越野赛的急转弯不一定非用"切内道"的走法，沿外道高速过弯也成，虽然路线长了，但速度快了，如果你玩过《越野摩托大奖赛》，肯定知道这一招儿的厉害。游戏中有个奇怪的BUG：当你用主视角驾驶时赛车落地后常常被摔得"嘴啃泥"，甚至"狗吃屎"！而用后视视角驾驶却永远跟波音747着陆似的，倍儿稳！这可真邪门儿了。赶快拿笔记下来吧，【B】键是重心后仰，【G】键是重心前移，飞在空中时别忘了调节身体重心。

游戏中的技巧赛难度可真高啊！我看简直不是赛车游戏，倒象是体操游戏，摔得鼻青脸肿还不算，而且没有速度感。赛车嘛，玩的就是速度，要不然多没劲呀，反正我不喜欢技巧赛。极限穿越赛倒是很爽！跟X极限运动会的摩托飞车一模一样，跟微软的《狂野摩托》也一模一样！我突然冒出个歪点子，要是让玩家一边飞车、一边空中灌篮的话该多带劲！那不成"摩托篮球"了吗？反正体育项目中有一种"摩托足球"。最后，我代表所有"键盘赛手"提出抗议：游戏居然不让自定义键位？这不是逼着我们掏钱买摇杆吗？（摇杆按钮也只能从预设的四种模式中选！）

游戏包括五大比赛：公路赛、越野赛、技巧赛、极限穿越赛和街头暴走赛，是不是看得眼前一片花？还有"RPG"模式呢，说白了就是赌命比赛、拼命攒钱、玩命买车，周而复始，无穷无尽——什么叫职业车手？什么叫亡命天涯？什么叫"把脑袋别在裤腰带上"？说到这儿，你还敢尝试"RPG"模式吗？话又说回来，虽然游戏包含了五种模式，但每种模式中的赛道和赛车实在太少了，一开始更是无法任意进入后两种比赛，非得在前面的比赛中拿到好成绩才能开启，现代人学业时间紧、事业压力大，谁能挤出来那么多时间？反正我挤不出来。不过，"街头暴走赛"绝对是我见过的最绝妙的创意，在川流不息的车流中左躲右闪、蜿蜒蛇行！更缺德的是街上其它车子都不老实，瞎晃什么呀？真讨厌，经常看得我身边的小玩家提心吊胆、心惊胆战道："真悬呀！"我的忠告是：有心脏病的主儿还是不玩《摩托英豪Ⅲ》为妙，看看刘德华的《暴走战士》算了。

若是看不见竞速摩托，你对它的印象是什么？没错，声儿特大！往往隔着三条街，你就能听到一巨大的噪音呼啸而过，雄壮有力、目中无人。《摩托英豪Ⅲ》的音效可以说是一大败笔，在室外的比赛不论是速度赛、越野赛或是城区狂飙，无论怎么调节游戏中各个音效的比例，都很难感受到引擎的力度，只是平淡无味地向前开着。游戏中其它辅助音效也很少，制作者在赛道旁边的某些地方安排有观众鼓噪声，可惜出现得太突兀，听起来假假的。期待着在城区狂飙时感受那喧闹的车流及巷道内摩托引擎巨大噪声的轰响？很遗憾，没有。不过室内的比赛效果则有很大不同，观众欢呼声此起彼伏，越野摩托引擎声适度，难道不同比赛是不同小组制作的？！

《摩托英豪Ⅲ》的动感与前作相比略有逊色，"呼啸的风声"和"急速的快感"哪儿去了？哎！还是不谈了，越谈越失落。不过，当你玩过了《摩托英豪Ⅲ》以后，或许还遇到这样的经历：远远听见马达的轰鸣声，一群"暴走族"跨着摩托似离弦之箭呼啸而过。你既不屑又悻悻地想到："你们臭显什么呀？你们玩过《摩托英豪Ⅲ》吗？"[illegible]

PLAYMARK

图像表现 ■■■
音乐音效 ■■
操　　控 ■■■
创　　意 ■■■■
[illegible] ■■■

游戏名称：Moto Racer 3
出品公司：Delphine / Infogrames
国内发行：天人互动
发行版本：[illegible]
游戏类型：[illegible]
[illegible]：[illegible]
3D声效卡：不支持
多人游戏：支持
控制方式：键盘、摇杆
出品日期：2001 [illegible]
官方网站：[illegible]
最低配置：PII450/128MB、10MB [illegible]
推荐配置：PII733/256MB、32MB [illegible]
优　点：[illegible]
缺　点：[illegible]

冠军足球经理

Championship MANAGER 01/02赛季 经营指南

文 EVA

世界上最好的足球经营模拟类游戏——《冠军足球经理 01-02》（以下简称CM01-02）的中文版终于在国内正式推出了，这对于那些因语言问题而放弃这个游戏的玩家来说可谓是大好消息。不过如果是第一次接触这个系列的玩家，即使是中文版，在最初入手时仍然会有一定的困难。作为目前世界上拟真程度最高的足球经营游戏，CM01-02在许多方面都与我们以往接触的同类作品有很大的不同。所以在本文中，我会介绍一下玩家们在初次接触这个游戏时可能会遇到的一些问题以及游戏的一些小技巧，希望能对各位有所帮助。

准备篇

游戏开始前设置

在进入游戏后，大家先不要急着开始新游戏，最好首先调整一下游戏的功能选项。在这些选项中，大家特别要注意的是数据库（DATEBASE）一项的选择。如果你的机器配置不是很高的话，此项建议选正常或者少；这样游戏的运行速度较快，同时这样做的代价将会使游戏中的某些球员资料被忽略。此外，将FLASH TEXT一项关闭也能提高游戏的速度。接下来就可开始新游戏了。在这里，游戏会让你选择你需要的联赛数目。由于CM01-02里面数据量极大，对内存的要求很高，因此如果你的机器的内存少于128MB的话，建议你选择的联赛不要超过3个；否则不但在一开始构建数据库的时候极慢，而且日后在进行游戏的时候速度也会很低。

球队篇

选择国家和地区

球队状况一览

接下来就要谈谈球队的选择了。在CM01-02中，有着世界上绝大多数的职业球队。如果你是一个初学者，建议你还是选择一些欧洲的大牌俱乐部，这样玩起来会相对容易一些。不过，在选择这些大球会的时候要特别注意调查一下有关俱乐部主席的资料，你要尽可能选那些耐性好，不怎么炒人，而且平常不太干涉球队经营管理的主席（可以用游戏自带的编辑器查看）。除非你对自己的执教水平有极高的自信，否则还是尽量选择耐性在10以上的俱乐部主席为好，否则，只要以后稍微多输几场就可能会被炒鱿鱼了。此外，球队的经济状况也很重要，没钱的话，可是连现有的球员都留不住的。

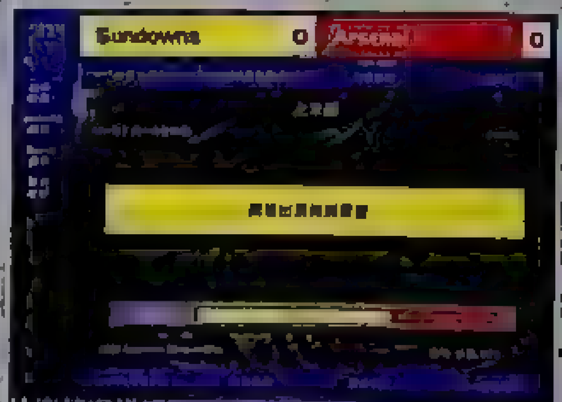
在选择好球队后，接下来就要给球队找个好教练了。一般来说，除非你选择的是有名气的大牌球队，否则你队伍里那些教练的数值都是比较低的。哪些类型的教练适合训练哪些球员我就不具体多说了，只是有两点要提醒一下——首先，守门员最好要专门配一个教练，而且不要让其他那些不擅长训练守门员的教练协助训练，否则会收到相反的效果。其次，在CM01-02中，很多时候，一个优秀的教练比一个出色球员更难签到，即使你管理的是一个象巴塞罗那、罗马这样的超级球队，想签到一名好的教练还是很难。在这里有一种特别的方法可以试试，虽然不能保证一定成功，不过会比普通的方法更行之有效。当你找到一名你心仪的教练，可是怎么出价都不肯来的时候，你可以把他的签字费加到最大，然后将和约时间减到最短。这样，基本上所有的教练都会答应和你签约。等这名教练来到你的队中后，再立刻和他签新合约。这样做，成功的机率会比较大。不过这种做法耗费的经费也相当多；而且一旦失败，你的那些签约费就等于完全白花了，所以除非你有足够雄厚的经济基础和思想准备，否则还是不要轻易尝试。此外，在CM01-02中，由于球探的地位和作用得到了很大的提升，因此各位也要多加留意，尽量签上一些好的球探。

训练篇

在决定好你的教练班子后，就要决定具体的训练工作了。首先是训练课程的设置。其实就我个人的感觉，这方面似乎并不太重要，基本上一般的球员只要配合默认的选项就可以了，即全部的训练课程都选中等，守门则选轻度。而对守门员的训练只要把守门一项选成高强度的训练，其余的选中等强度就OK了，反正守门员平常比赛不怎么耗体力，强度高些无所谓。其实，球员的成长很大程度上还是看他们的潜力如何，潜力低的你怎么练都不会有什么好效果，而那些潜力在200的，随便练练都能提高很快。所以训练课程真正针对的是那些潜力中等的球员。此外，如果有球员出现对当前的训练课程不适应的状况，可以考虑降低他们的训练强度，等状况恢复后再改回来。当然也有例外的情况，我就曾经遇到过一个球员，不管我怎么减轻他的训练量，他还总是对训练不满，随后我一怒之下把他大多数的训练课程都加到高强度，结果没几天，他居然就高兴起来了。这样敬酒不吃，吃罚酒的家伙，真是让人无话可说啊……。训练的成效还与你的球场状况有关，太糟糕的场地不但会影响训练的效果，而且还很容易让你的队员受伤。所以如果你选择的俱乐部在这方面做得不好的话，那么等你有钱后向董事会提出的第一项申请就应该是改善场地状况，包括增加地热设备等，这也是保护你球员的一个重要途径。

事实上，对于一名球员，特别是年轻球员来说，决定他们成长的最重要因素就是比赛。只有尽可能多地参加比赛才能使他们迅速地成长起来。所以，对于你看好的那些年轻球员，最好把他们安排在11人的主力名单中，如果一时状态不是很好也不要轻易替换他们下来。当然，这样做你需要有足够强的实力为后盾，否则球队成绩不好的话，你可是要下课的。同时，当媒体对你的球员进行表扬或者批评时，你一定要以球员的利益为先，千万不要表示谦虚或是附和那些媒体批评他们。这样做不但会使球员的情绪低落，而且俱乐部方面也会感到不满。此外，如果你的主力阵容实在安排不下他们，或是感觉他们还不足以担当重任的话，不妨把这些年轻人安排到你的二线队中去踢比赛，这样也能对他们的成长起到促进作用。总之，一定要多让他们参加比赛，万年替补是最没前途的。

赛程列表

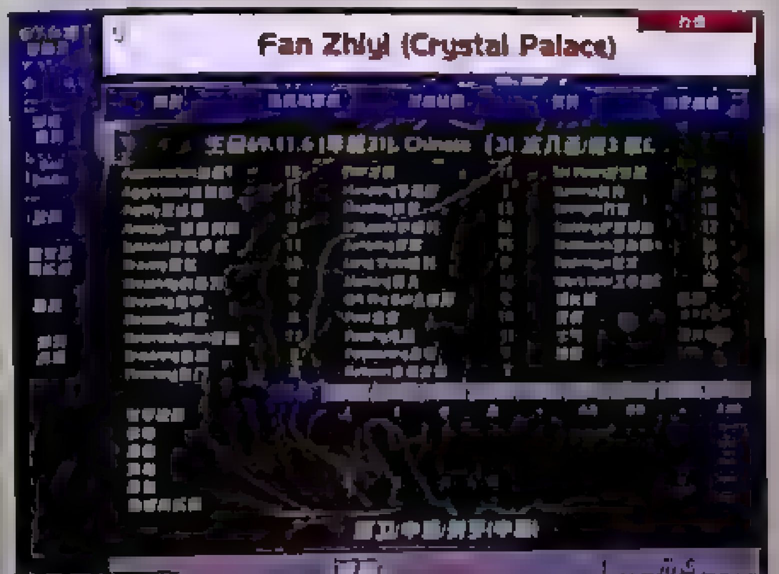


比赛情况说明

阵容篇

现在要谈谈游戏中最重要，也是CM系列精髓所在的主力阵容确定和阵型的安排了。首先是11人的首发阵容，最好能多打一些友谊赛，以确定他们适合的位置。此外，你也可以借这些友谊赛来观察一下你队伍中哪些球员之间配合得较好。在替补方面，你尽量要挑选那些可打多个不同位置的球员，这样做能保证当你需要变阵以及某些突发状况出现时能够有人顶替那些位置。在决定上场球员时，如果你实在感觉无法定夺的话，可以去咨询一下你教练组的意见。特别是在CM01-02中，增加了两名队员对比的功能，利用它，你就能更快捷地了解到各球员的长处和短处。你还要多注意队员的竞技状态，如果状态一直都是低或者很低的话，不管是多么好的球星都要坚决换下。此外，球队还会出现一些队员之间不和的情况，或是球员分派的状况。虽然在大多时候这种情况只会表现在短期内，不过偶尔这些不良因素也会持续相当长的时间。这种情况下，你最好斟酌一下那些闹事的球员，如果他的位置不是很重要的话，你最好把他直接卖掉，甚至和他们解约，毕竟不能因为个别球员的原因而影响了整支球队士气。有时候一些从其他国家新买来的球员还会出现水土不服的情况，这时不妨让他们多打几场比赛，一般都能恢复正常，实在不行的话，你就只有自认倒霉，把他挂牌出售了。

至于阵型，则是CM系列的精华所在，也是整个游戏中拟真程度最高的一项。如果真的要仔细研究起来，恐怕说上几天几夜的都说不完。所以我在这里只谈一些比较粗泛的常识。首先，你最好要准备3-4套不同的阵型，以应对各种不同的情况。在CM01-02中，电脑是很喜欢变阵的，特别是当你长时间使用某种阵型的时候，电脑会立即采用克制你的阵型。要知道，在这个游戏中，不同阵型之间的克制关系是相当明显的，你只有针对对手的状况做出相应的变化才可以做到克敌致胜。至于具体安排什么样的阵型，由于各队的情况不同，再加上各人的执教风格各异，很难有一个定论。就我个人而言，比较喜欢用以4-3-3为基础的一些阵型。当然，你选择阵型的前提是根据你队中球员的状况。例如，如果你队伍中后卫和中场实力强，那么用3-5-2的阵型能收到较好的效果。如果后卫实力较弱，而中前场强的话，用5-3-2这种阵型会保险些。通常来说，要确定你的主力阵型，只有多打几场比赛，多试试才能得出一个结论。这样做很可能会在联赛初期影响你球队的成绩，如果你的俱乐部老板耐性不好，你就将面临下课的危险了。最后，球员之间的搭配也是很重要的，并不是球队中都是球星就能所向披靡了，各位只要看看前几年的国际米兰，就会明白这个道理了。要记住，在很多时候，两个大牌球星配合的效果很可能还远不如球星与普通队友的搭配更为默契，而这些就只有在大量的比赛和仔细的观察后才能逐渐确定下来。



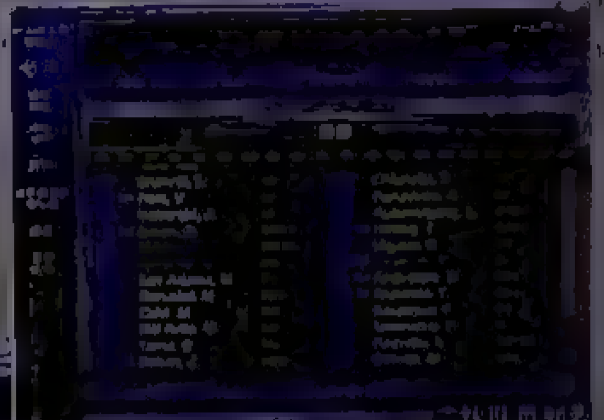
球员属性一览

球队阵容

转会篇

在谈完阵型方面问题后，我最后就要讲讲球员的选购和签约了。这也是足球经营游戏中最为吸引人的部分，毕竟那种将大牌球星玩弄于股掌之间的感觉实在很美妙。CM01-02中，如果你执掌的是一支财力雄厚的强队，那么在购买球员方面就会简单很多，反正只要肯花钱，很少会有买不到的队员。如果对方球队执意不肯放人，就不停地向他们提出购买要求。反复几次之后，你想要的那个球员通常就会因为球队不肯放人而开始表现出不满情绪，这时再提出购买要求就会容易很多，而价格方面也可以借机压下来。

对于那些资金比较紧的球队，如何用最少的钱买到最合适的球员是最重要的。首先，在搜寻球员的时候，最好先去看看有哪些合约快到期或者是已经没有合约的球员。在签这些球员的时候，你只需要付签字费而不需要支付转会费。其次，多去世界各国家的青年队中找找，在那里经常会有一些不出名，而各项指数和潜力都很高的球员。而且他们的价格一般都不高，也比较容易完成交易。在这里，我特别推荐比利时、瑞典以及丹麦的21岁以下青年队员，在里面通常都会有一些相当出色的人选。同样，欧洲那些足球豪门的替补队员和2线队员也是一个大金矿，经常能从里面找出一些很不错的人来。在这里，大家平时如果经常看一些足球方面的报纸杂志，也会对你挑选青年球员起到很大帮助。最后，每个赛季结束前都会有不少比较著名的球星合约到期。虽然其中大多数年事已高，不过由于是被作为自由球员转会，所以花费不大，你还能让他们发挥一点余热，实在不行还可以挂牌出售，小赚一笔。最后，各位还可以多留意那些较低级联赛中的球员，特别是前锋方面。由于这些低级联赛的水平不高，尤其是中场方面很难给那些前锋队员以足够的支持，因此那些低级联赛的射手榜冠军通常都是真正有进球实力的球员，而且与那些著名球队的球员比起来，价格也要低上许多。


二线队员列表

俱乐部财政报表

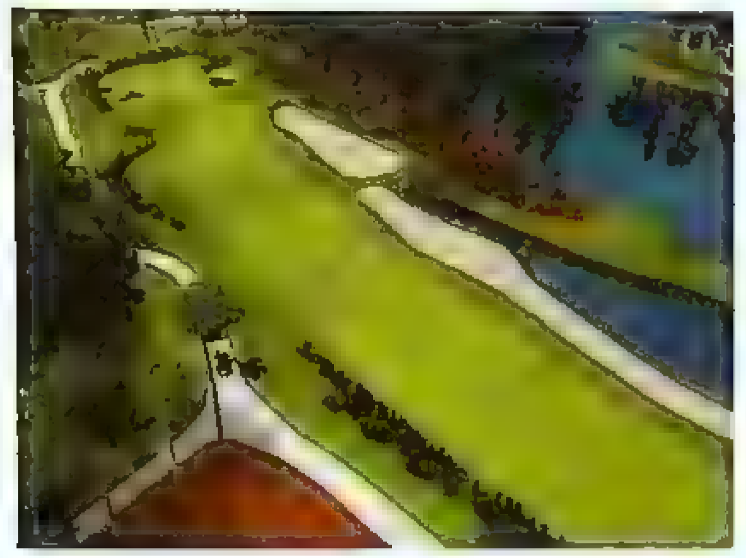
写到这里，本文也将告一段落了。其实，在这个游戏中还有很多值得仔细研究和推敲的地方。例如阵型安排中进攻和防守时有球与无球队员的跑位等。不过，由于篇幅的关系，我在这里就不多做介绍了，而且这些方面的研究已经属于高手级的范畴了，对于普通玩家来说帮助并不大。在文章的结尾，我希望大家谨记在CM01-02中，更多时候考验的并不是你的游戏水平，而是你的足球知识水平。所以各位足球爱好者有机会充分展现自身所长了，而普通玩家则需要多看一些足球方面的文章，增长一下这方面的知识，这对你享受游戏的乐趣也有很大帮助。■

泰格伍兹职业高尔夫巡回赛2002

名称	Tiger Woods PGA Tour 2002	类型	运动，SP
制作	EA Sport	代理	EA
上市	2002.1	版本	英文

B

在最新的《泰格伍兹职业高尔夫巡回赛2002》(Tiger Woods PGA Tour 2002,后文简称《高尔夫2002》)即将到来之际,EA Sports希望伍兹最近很差的状态不会给这款游戏产品带来坏运气。当然游戏终究还是游戏,不论现实比赛的情况到底如何,



《高尔夫2002》依然会在今年2月准时登场。作为这个游戏系列的最新作,它将力求朝着最佳的方向发展,尤其是此番制作者在对球场的描绘上下了很大功夫,和前作对比来看自然是要强了许多。作为游戏开发者的Headgate工作室,他们坚信这款游戏必将超过Sierra的"冠军高尔夫球"系列,得到更多的掌声。

《高尔夫2002》中的一些问题不得不让人担心。首先,这个最新版本的制作经历了很长的时间,其次,游戏中值得肯定的出色视觉效果势必需要一台高配置的机器。以前有个这样的说法,电脑游戏的画面是粗糙的。最初的电脑游戏给人的印象仅仅是无数的象素简单地拼凑在一起,大致表现出某样事物的轮廓,当然这只是在游戏发展的最初级阶段。例如一片树叶在当时甚至可以描绘得如同一把钉在地上的刀子,而现在这片叶子不仅要在玩家眼里呈现出它的质地,甚至要考虑到它落到地上被风动吹动后的运动状态,全新的《高尔夫2002》便做到了这一点。经过测试游戏可以在Intel和AMD的CPU以及Geforce显卡的帮助下完美营造出一种真实的氛围,让所有喜爱此系列的玩家享受到更真实,更幽雅的高尔夫。

另外,游戏中的角色模式做得生动逼真,就如同《冰球2002》和《橄榄球2002》中一样,你甚至会一眼认出伍兹和其他那七个从事职业高尔夫球运动的朋友们。Jesper Parnevik喜欢每次比赛都带着翻沿帽,这几乎可以当做他的商标了,还有Mark Calcavecchia的脸色很容易让人担心他的健康状况。通过游戏,玩家可以看到每个人物都会有些各自习惯的击球动作,当然还包括一些随意的行为举动,例如选手打出了一个"小鸟球"后挥动一下拳头,所有这些

都在游戏中以3D多边形的形式得到了充分的表现,或许你会发现有人偶尔眨了一下眼睛。最后请大家不要忘记幕后的英雄David Feherty和Bill Macatee,他们专业而富有激情的评论无形中将比赛的气氛推向了高潮。

如同先前所说的,这款游戏在细节下了很大功夫。按照精确的物理计算方法营造出了球飞行的正确路线,当然也加入了真实世界的天气变化所带来的影响。如果你并非此项运动的

高手,或者对运动本身还不甚了解,那么你最好先选择微风的天气,干燥的草地,这样才适合你在游戏中有所发挥。

即使是作为电脑游戏中的高尔夫选手你也将有机会获得各项奖励,一年四季安排了多场职业高尔夫球比赛,巡回赛的形式与前作相比更为丰富,许多世界知名的球场都将在游戏中出现,你可以通过详细的介绍,了解更多关于高尔夫球的知识。除此之外,玩家感兴趣的技巧比赛、挑战赛也会在作品中出现,当然你也可以依照个人爱好,挑选三个对手,自己组织一场友谊赛。值得一提的是,游戏提供了赛场编辑程序,通过合理地安排草场,树林以及沙地、河流的位置,设计出属于自己的比赛场地。依照惯例,游戏制作者也会不断推出新的球场来供玩家下载使用,由此来保证游戏的乐趣在一年当中得以延续。

当高尔夫球游戏首次出现的时候,它让许多原先并不擅长此项运动的人有机会一试身手,尤其是在他们扮演一些球场名人的时候,真正享受到一种由游戏带来的真实与休闲,你要做的只是瞄准,然后一杆将球推入球洞,一切都这么简单。■

(文/gocool)

极品飞车系列最新作揭密——闪电追踪Ⅱ

文/出击的门将

名称	Need For Speed Hot Pursuit 2	类型	运动竞速(SP)
制作	Black Box / EA	代理	电子艺界
上市	PS2 6 2002 / PC 6 2002	版本	英文

A+

极品飞车系列是电脑竞速游戏中当之无愧的精品,吸引了无数狂热的虚拟车手。在《保时捷之旅》(Porsche Unleashed)绝尘而去的时候,《在线汽车城》(Motor City Online)就成为玩家翘首期盼目标。现在这款网络竞速游戏终于到来,但它并非所谓的NFS6,因为真正的NFS6将是《闪电追踪Ⅱ》(Hot Pursuit 2)。

这款即将发行的NFS新作由Black Box开发,尽管它名列NFS单机游戏的老六,但并非与老五《保时捷之旅》一脉相承,确切地说,它是老三《闪电追踪》(Hot Pursuit)的续集产品,从其在NFS3名字后面加个"2"的游戏名称上,我们就不难猜到这是一款根正苗红的"NFS3续集"。在三、四两代的夺命狂奔之后,制作者注重让玩家在五代中体验细腻的驾驶乐趣,而现在的六代又回到老路上,当您面对着火爆的开场动画与激昂的片头音乐,相信热血又将伴随着复活的"闪电追踪"再次沸腾。

由于本作实质上是三代的续集,所以其中的车型也涵盖了保时捷、宝马、法拉利等世界一流名车,总数将超过10种,而网络下载新型汽车这项属于NFS的招牌也将在本作中得到保留。根据制作小组透露的信息,游戏中将注重每种车辆的物理特性,笔者认为此举是不得已而为之(老美的游戏细节处理向来具有明显的"粗糙"特点)——本游戏马上就要在PS2平台上推出,而本作不再像当年NFS4的PS版那样使用完全不同的游戏内容,所以这次与次世代机种上的著名赛车游戏"Gran Turismo"系列的较量将是真刀真枪的。不过可以预见的是,当年的《闪电追踪》所有的车种开起来几乎都是一个味儿,而且车辆行驶起来也明显发飘,玩家却乐此不疲,其中最重要的原因就是它具备强烈的美国风格——张扬与狂放,所以这款NFS6不可能成为一个类似简氏的"军转民"作品。游戏制作小组也透露,物理引擎的设计与调整将围绕游戏性与真实性的平衡点展开,相信届时我们用普通八键手柄也照旧能够体验到高速中领略激情的奇妙感受。

赛道是每一款赛车游戏的骨架,特别是NFS这种拥有漂亮外表的竞速游戏。本作中共拥有12条风格迥异的赛道,除了常见的城市、沙漠、森林景观,还有海滩赛道,在NFS5中大受好评的活动自然景观也将出现其中,流淌的瀑布确实是一个非常养眼的画面,而本作中将着重表现河流、小溪这些一般3D环境中很难表现的景物。因为显示设备性能的大幅改进,游戏中所有景物将全部使用3D多边形绘制,不会再出现前作中类似树叶、灌木景物使用2D绘制的偷工减料做法。

STCC2图像引擎确实是一套优秀的赛车游戏开发工具,目前EA展示了一些未经任何处理的游戏截图(这个肉眼是能分辨得出的),游戏图像的精妙程度几乎找不到形容词来描述,车体的视觉效果几乎达到了CG水准,动态光影、环境凹凸贴图、多重纹理等特性的使用让这些虚拟赛车炫得即便是真车也相形见绌。前作中让人瞠目结舌的环境倒映其实不过是固定顺序的贴图,本作中卷土重来,不同的是那些事先预制的贴图已经被即时演算所代替,这就杜绝了明明车辆刚刚经过一棵树,出现在车身上的却是一间房子的倒影这种乌龙场面。关于这种图形效果的绝对视觉冲击,大家可以参看图1、图2车体上的环境倒影,正是旁边的山坡,而当车辆在林荫小道中奔驰的时候,你甚至可以从车体反射面上看到头顶树木的疏密程度。另外很多在前作中只是拿来当作观赏物的东西将在本作中带给玩家新的乐趣,或是灾难。举个例子,烟尘这种看似不重要的东西就可以在摆脱警车追击过程中发挥极大的作用。

速度对于竞速游戏的价值是无上的,但通过单纯的速度转换而来的游戏性却也非常有限。假如在《闪电追踪Ⅱ》单人比赛中不安排其它四辆赛车,在玩的过程中瞌睡连连的玩家可能不会是少数。人需要刺激,而再也没有比安排竞争对手这样的手段更能产生刺激感了。在竞速游戏中你要追逐对手直至超越,而一旦你已超越对手,你所面临的挑战就会变为反追逐。当然上述的追逐是一种基本的竞速游戏设定,发车灯一闪,玩家伴随着其它赛车冲出起跑线,这时玩家可以选择去努力争先,也可以让所有对手先走一步,自己开着赛车慢慢浏览沿途美景,游戏不会因为玩家的这个举动而终止,游戏的追逐概念是游戏主体能够自主选择的。

图1

图2

图3

图4

把"追逐"定为一个赛车游戏的内容,则《闪电追踪Ⅱ》新的游戏性又被开发出来,一样的赛车性能、一样的赛道,所不同的就是以追逐为主题的游戏内容。玩家扮演一名公路飞车族,沿途会有"凶残"(不知道用词是否恰当)警车拦截,起初就将玩家定义为"弱势",而玩家要想以弱胜强就必须依靠速度,所以这时的追逐是玩家无法选择的,而在这种被动的逃逸中才能让玩家体会到什么是真正的"被追逐感"。同时游戏中还安排了与玩家角色地位相同的竞争对手,如果想完成游戏,除了逃脱追逐者外,还必须同时让自己扮演追逐者,战胜挑战自己的公路飞车族对手。

《闪电追踪Ⅱ》中的追逐模式并非只是让NFS3复活并让玩家接触之后只是感到"怀旧",在本作中玩家不但要面对警车,而且还要面对来自空中的追逐,大家可以看看图3,这辆可怜的车就是被直升机与警车一同捕获的,而且警察也不会只是一味地穷追不舍,他们将采用策略给玩家的纵情狂飙带来意想不到的麻烦,不同的警员也将具有不同的个性。

所有我们已经看到的这些已经是非常诱人了,然而这种空地立体化飙车的真正滋味只有等到我们踩下油门才会知道!■

加密光碟 破解复制 教战指南

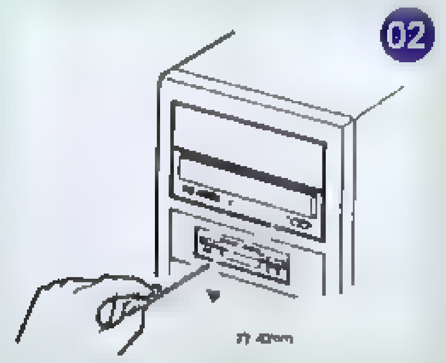
硬件安装篇

【认识你的刻录机】

前面板（图 -01）

1. 光盘托架：不用多说了吧，CD-ROM、CD-R或 CD-R/W 盘片在此装入。少数款型的驱动器采用吸入式设计，托盘便没有弹出的问题了。

2 应急弹出孔：如果按下弹出钮，托架不打开，又或者遇到意外断电，则关断电脑电源并从此孔插入拉直的区别针等尖物，就可以手动顶出托架。某些情况下，应急弹出孔可能在图示偏左的位置，位于指示灯的上方。（图 -02）



3. 弹出钮：打开和关闭光碟托架。

4. 忙指示灯：标明驱动器工作状态。点亮表示在读数据、播放 CD 或写入数据封包。闪烁表示正在写入数据、格式化或抹除 CD-R/W 光盘。熄灭表示未工作。

5. 音量控制：调整模拟音频输出（耳机）插孔的音量。

6. 耳机插孔：提供模拟立体声音频输出，与耳机或有源音箱连接。

后面板（图 -03）

1. 两针数字音频接口。

2. 4 针模拟音频接口。用附带的音频线连接至电脑声卡。

3 主从盘跳线设置。（图 -04）

4. IDE 接口。

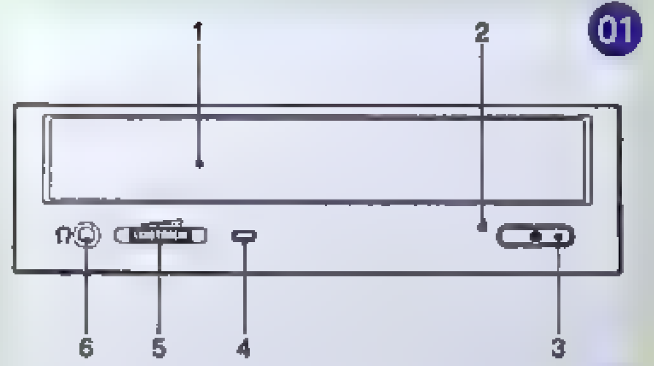
5. IDE 接口的 1 号针脚。

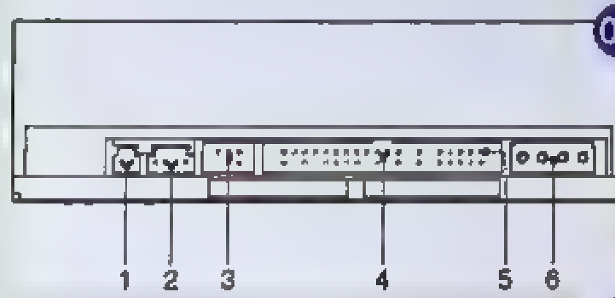
6. D 型电源接口。（图 -05）

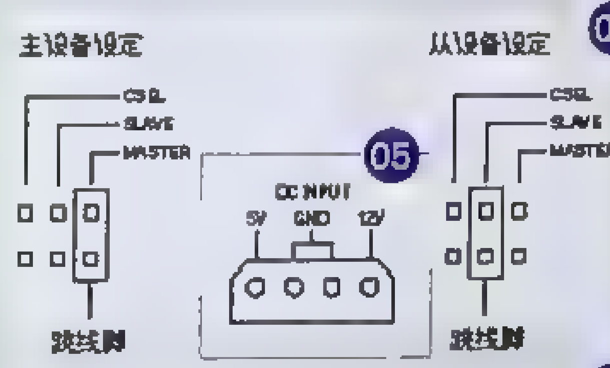
【刻录机的安装】

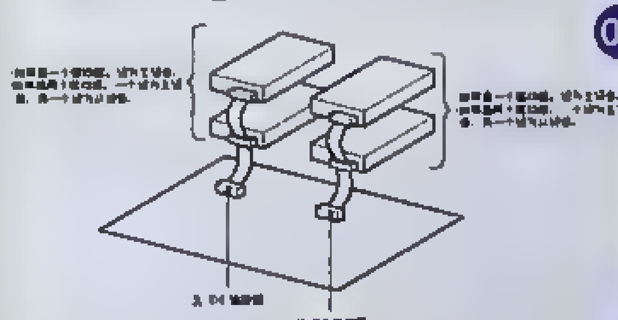
开始硬件安装前，还是有几句废话要讲：首先要参阅“附件表”，核对包装里的东西是否都有，如果发现少了什么，马上去找商家退换；其次是手边要准备好您电脑的使用说明书，不要到该用的时候，才手忙脚乱地去找；最后，拜托不要接触驱动器电路板或电脑内外露的电子导体和触点，特别是北方冬季很干燥，玩家身上穿些化纤成分的衣物，实在是非常容易起静电，所以在开始动手前摸一摸暖气管是很有必要的。

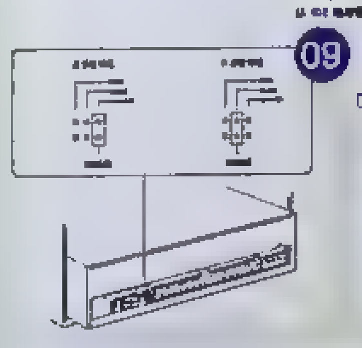
我们以一般的个人电脑安装 IDE 接口光盘刻录机为例，来说明如何搞定这些硬件的连接。

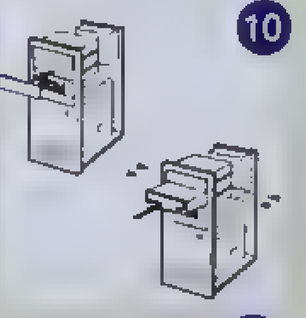


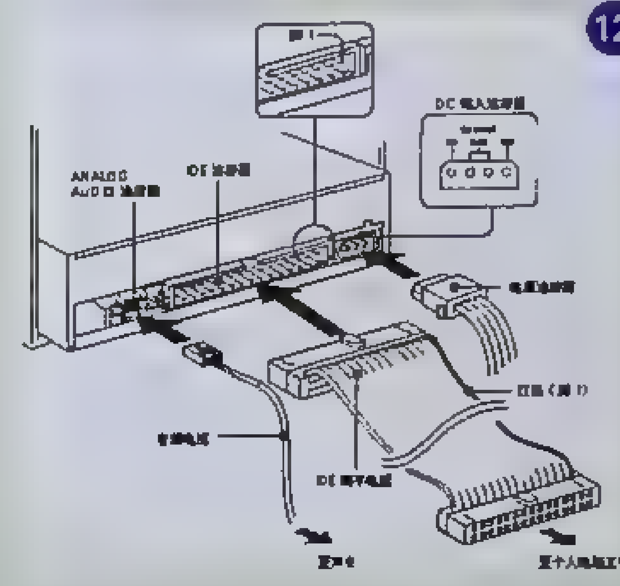






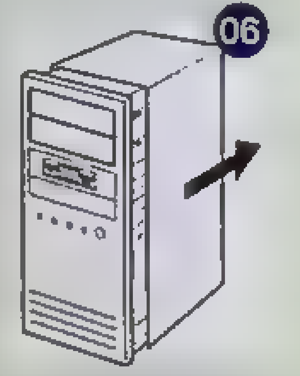






第一步：关断电脑电源，从插座上拔出电源线。不要以为后半句是讲废话，对很多新款电脑而言，从插座上拔出电源线才能彻底为其断电。当然，如果你根本就没开机……嗯，那么跳过这一步，直接往下看吧。

第二步：卸下机箱的盖板。根据款型不同，拆机箱的方法略有差异，但务必要确定自己的机箱到底是由几颗螺钉锁住的。全部卸下来后再用力推拉，不要使蛮力哦。（图 -06）



第三步：确定主板连接方法。根据现有驱动器的接线方式，确定如何连接刻录机（图 -07）。刻录机背后设置主从盘跳线的针脚一般为 3 组 6 根。最左侧的 CS 为 Cable Select，不要选，SL 表示 Slave，即从盘；MA 为 Master，即主盘。如果您把刻录机和硬盘或是另一个 CD-ROM 驱动器串接在同一 IDE 接口，那么两者必须一个从一个主。（图 -08）

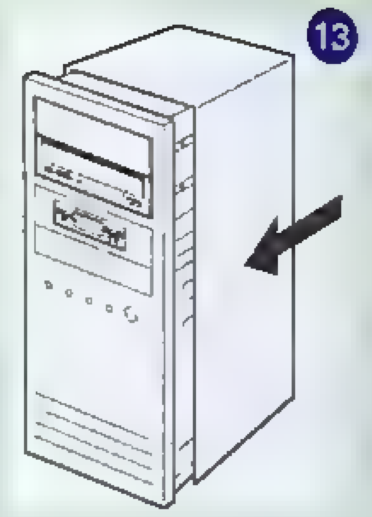
第四步：具体来看如何设置主从盘跳线（图 -09）。特别提醒，跳线帽只能垂直安装（如图所示），水平安装会损坏驱动器或引起故障，不要搞错。

第五步：用螺钉将驱动器安装进 5 英寸驱动器架。（图 -10）

第六步：连接缆线。将音频线的一端连接至刻录机 4 针的 ANALOG AUDIO 插孔（如果您的声卡支持数码音频，也可以将 2 针的数码线插入刻录机背后的 DG 数码插孔），另一端连接到电脑的声卡（图 -11）。将扁平电缆连接至驱动器 IDE 连接器。把电脑电源的一个空接头与驱动器 D 型电源输入连接（图 -12）。IDE 数据线标有红色的一侧表示脚 1 导线。电源 D 型接头必须斜侧朝上插入（如果

方向反了，您也插不进去）。

第七步 将盖板安装回电脑上并连接电源线。（图 -13

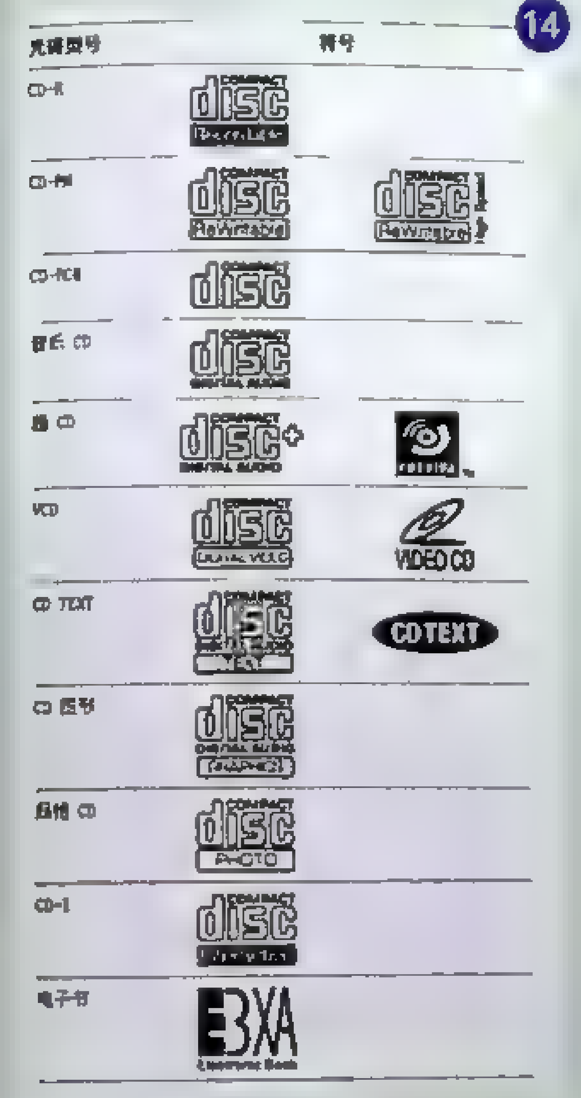


第八步 启动电脑并确认驱动器被 Windows 系统识别。桌面双击“我的电脑”，确认 CD-ROM 图标已增加。

第九步 安装需要的软件。

【认识常见光碟】

游戏包装盒与光碟封面上时常会有许多符号，一起来认识一下这些常见的盘片类型。（图 -14）



【正确的保养】

不要用手直接接触光碟的数据面。

不要在光碟标签面乱写字，这很容易刮坏 CD-R/W 盘片薄薄的反射层（专用光盘标签笔除外），也不要乱贴不干胶标签，这会导致光盘在驱动器内高速运转时不平稳。

光盘是个娇嫩的东东，它不喜欢晒太阳，也不喜欢分享你早餐的咖啡。一旦你真的不小心搞脏了，可以用软布从盘片中心向外，成辐射状擦拭，切忌螺旋擦拭（图 -15）。软布蘸水并拧干可以擦拭比较脏的盘片，但不要用苯或乙烯等清洁剂或抗静电溶液。

缓存欠载篇

【缓存欠载的由来与对策】

大约在 1993 年前后，光盘刻录机刚刚在电脑配件市场崭露头角。它们大部分采用 SCSI 接口，价格昂贵，速度虽然只有倍速左右，但也只是属于极少数电脑发烧友的最爱。翻翻当时的台湾 PC 刊物，关于 CD-R/W 驱动器的讨论，往往会涉及到如何优化系统，避免缓存欠载而导致刻废盘的话题。

什么是缓存欠载？它是英文 Buffer Under Run 的译文，一般缩写为 BUR。电脑负载在开机状态下始终不断变化着（比如用户开启、关闭 IE 窗口或运行其他软件等），这导致内部数据传输无法保持恒定速度。为确保刻录顺利完成，当 CD-R/W 驱动器开始刻录任务后，电脑主机接到请求，从硬盘将所需数据读出。此时这些数据并不会马上被 CD-R/W 驱动器调用，而是先暂放在刻录机内置缓存中。在缓存被数据“充满”后，才真正开始刻录任务。

理想情况下，刻录机的缓存区应始终保持“充满”状态，即缓存区数据被用去多少，就应立即从硬盘补充多少。这要求硬盘最好有 650MB（一张标准 CD-ROM 盘）的临时交换空间，同时还要保证 CPU 保留有足够的处理能力来“指挥”数据从硬盘流向刻录机内置缓存。但很多时候用户无法满足这些要求，当硬盘剩余空间不足，又或刻录的同时开启了太多其他程序，导致 CPU 占用率过高…… 这时，一旦 CD-R/W 驱动器缓存数据已经调用完，而又没能及时从电脑里补充进新数据，刻录过程便会中断，盘片也就刻废了。这样的故障，我们称之为“缓存欠载”。

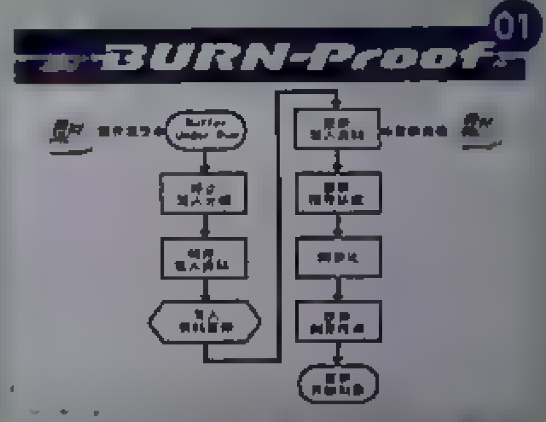
对于刻录速度为 8×的 CD-R/W 驱动器，4MB 内置缓存大约仅可供维持 5 秒左右的持续调用，因此缓存欠载在硬盘不够大、CPU 能力不够强劲的数年前，实在是很容易发生的状况。即使到今天，当玩家刻录光盘时，一旦开启过多窗口，或在保存文件时误触选了 CD-R/W 的盘符，BUR 仍然会让你正在写入的盘“报废没商量”。

要避免发生缓存欠载，一是在进行光盘刻录时不要开启过多的任务，二是提高驱动器内置缓存容量。但前者等于白白浪费了 Windows 多任务能力的特性，而后者带来的成本提升又使得刻录机的价格无法降到平民化水平。有鉴于此，刻录机研发厂商推出了防 BUR 技术。

防 BUR 技术就是当缓存欠载发生时，刻录机自动暂停工作，等缓存内的数据充满后再继续刻录。实现这个功能主要通过集成在驱动控制电路中的硬件芯片和韧体代码。具有防缓存欠载技术的刻录机在开始工作后，其内置控制芯片时刻监视缓冲区状态，当预计可能发生 BUR 错误时，驱动器暂停，根据光盘桔皮书规范将光头停在指定位置。和刻录任务结束时的状态不同，此时驱动器仍不断从主机接收数据，一旦缓存区充满，便通过访问原来刻录的数据重新开始工作。驱动器首先对盘片上已刻录数据和缓存内数据进行对比，以便同步。当探测到最后一次刻录的停止位时，驱动器重新开始任务。由于驱动器中的控制芯片存储有刻录暂停时的数据，所以它可以控制缓存区状态及电机运转，使驱动器从原来暂停的地方重新开始，而不会丢失数据（即光盘被刻废）。

防缓存欠载技术不会产生数据重叠区域或大数据的间隔，它可以避免刻出无法使用的盘片。该技术的主要作用在于从此使用户在电脑上可以刻录光盘的同时，放心地进行多任务操作。

【主要防缓存欠载技术介绍】



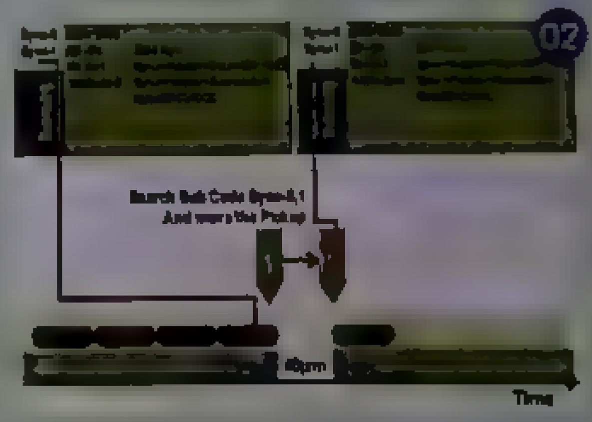
[Burn-Proof]

三洋开发的 Burn-Proof 是最早出现，也是目前被采用最广泛的防缓存欠载技术。市面上很多刻录机都可以在包装上看到它的字样。该技术全称 Buffer Under Run － Proof，意即“防止缓存被掏空”。当 CD-R/W 驱动器工作时，一旦出现数据传输中断，缓存被调用一空，Burn-Proof 会命令刻录机立即关闭激光写入，暂停刻录工作，进入悬挂模式。当数据传输恢复，缓存注满后，它又会搜录上次刻录停止时的中断点，并重新开始工作。（图 -01）

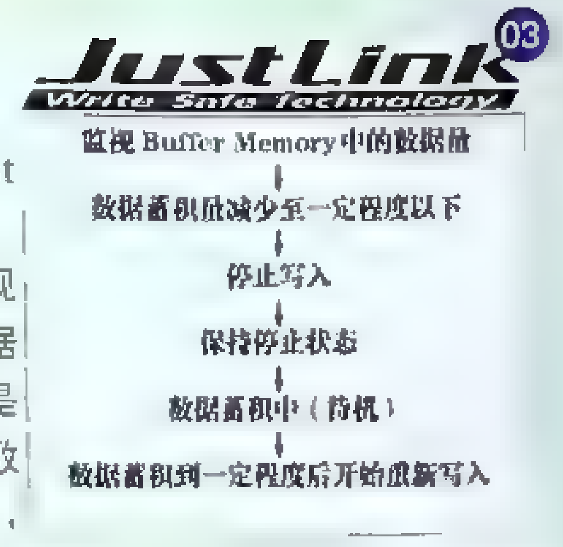
重新开始刻录，新的起始点与前次停止点的中断，会产生一段微小的空隙。根据 CD-R/W 技术规范的要求，只有在两个存储区空隙小于 1 百微米的情况下，光盘才能被光驱正常读取，反之就是废盘。以 12 倍速刻录为例，三洋 Burn-Proof 产生的空隙为 40~45 微米，远小于 1 百微米的上限。因此该技术可以保证刻录光盘被正常读取。（图 -02）

[Just Link]

这是理光开发的技术，作为在光储领域始终位于同业前列的厂家，他们的技术同三洋 Burn-Proof 原理类似，也是在缓存数据不足时，停止激光头工作，暂停刻录，待数据



"充满"后开始续刻。这里是 Just Link 的工作示意图(图 -03)。

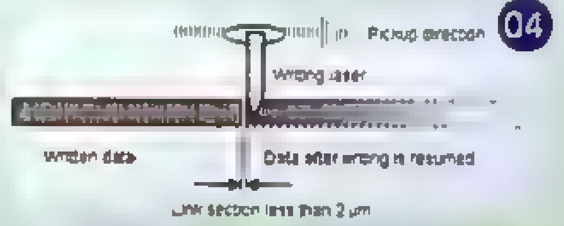


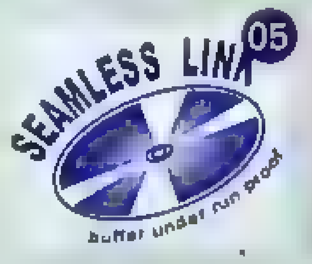
可以看出在工作方式上,Just Link 有两点与 Burn-Proof 不同

首先,Burn-Proof 是在出现 BUR 错误后才停止刻录,等待数据传输恢复正常。而 Just Link 则是始终监视缓存中的数据存量,当数据减少到一定值时(尚未用尽),就预先停止刻录。

其次,在刻录中断,重新启动任务时,Just Link 允许缓存里的数据达到一定量就开始刻录,而 Burn-Proof 则必须等缓存充满才进行续刻。

两厢比较,Just Link 相比 Burn-Proof 最大的优点在于重新刻录时,起始点与上次刻录停止点之间产生的空隙更加微小,12 倍速刻录时仅 2 微米。对刻录机而言,随着写入速度的提高,起始点与断点之间的空隙会逐渐增大。Burn-Proof 在 12 倍速刻录时产生 40 微米空隙,24 倍速时,空隙距离就提高到了 80 微米,与容错的允许极限 100 微米已经很接近了。因此,Burn-Proof 未来随着刻录速度的提高将慢慢淘汰。而 Just Link 即使在 24 倍速刻录,产生的间隙也仅为 4 微米。(图 -04)

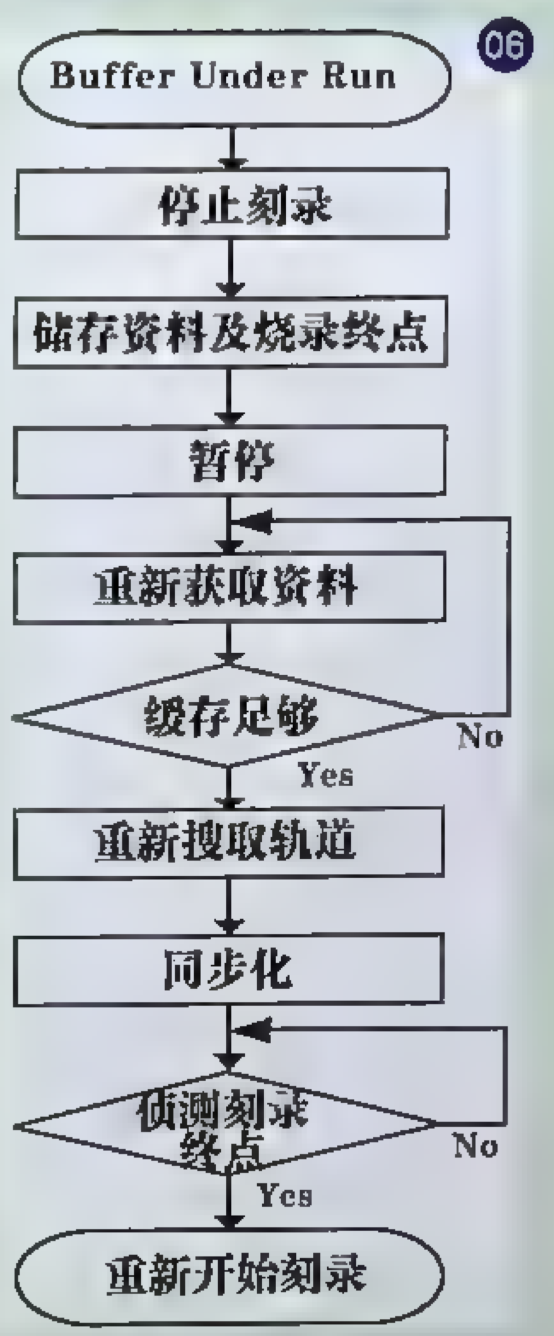




【Seamless Link】

飞利浦研发的 Seamless Link 是另一种新推出的防缓存欠载技术,它通过自动在错误发生前预报而防止 BUR 出现。即使出现状况,也能通过此技术做到无缝连接续刻(图 -05)。

Seamless Link 在刻录时会显示缓存内的数据量,当数据存量低于一定标准时,该技术便暂停刻录工作,并存储刻录终点的信息。在等待数据传输时,它从新计算缓存存量,然后指导刻录机回到上次的停止点,重新开始刻录。(图 -06)



和前面的 Burn-Proof、Just-Link 等技术相比,Seamless Link 有以下优点

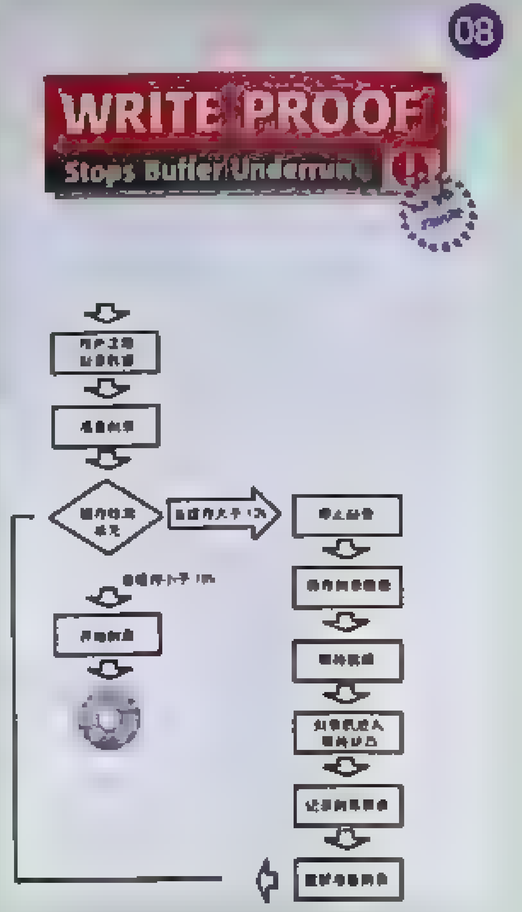
首先前两者的实现,都需要在刻录机上加装硬件控制芯片才能实现防缓存欠载功能。比如 Burn-Proof 就需要安装 LC898093KL 芯片(图 -07)。这意味着厂商在生产刻录机时,需要额外购买控制芯片,增加的这些成本最终都要体现在价格上。

其次,由于 Seamless Link 的功能是集成在 Firmware 韧体中,无需额外的控制芯片来支持防欠载保护,因此它在所有的刻录软件中都可以直接实现。而 Burn-Proof 和 Just-Link 则需要刻录软件的特别支持才能实现,一定程度上限制了技术的适用性。

令人稍有疑惑的是,Seamless Link 在续刻时的断点是否真的如其宣传所讲的"不存在"缝隙尚有待确认,但相信即使有刻录间隙,也不会太大,可以说是很有前途的一种防缓存欠载技术。

【Write Proof 技术】

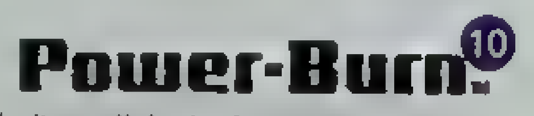
这是 Teac 公司推出的技术。进行刻录时候,驱动器缓存容量检索模块会实时监视缓存内的数据存量,当少于 10% 的时候开始进入等待状态,之后重新进入刻录状态。由于在写入时,缓存数据容量被不停地监测,因此刻录成功率大大增加,而且自动记录断点位置,在续刻时也利于进行无缝连接。这种技术的缺点在于,一是监测方式导致 CPU 占用率较高,二是目前只有 Teac 的刻录机具有这个技术。(图 -08)



【Safe Burn 技术】

Yamaha 的 Safe Burn 采用最大的特点就是提供高达 8MB 的缓存。除了通过设置大容量缓存来避免欠载发生外,该技术还具有刻录速度控制功能。两者结合使得 Safe Burn 的效果相当不错。首先大容量缓存可以让欠载发生几率明显降低,而一旦缓存数据存量过少,刻录速度控制单元就自动把写入速度降低来延缓 BUR 的发生,同时加快从硬盘传输数据的速度,避免产生刻录间隙。这种技术最大特点是所有欠载防范措施都在缓存中直接进行,无需外界干预,因此不存在刻录断点和空白区域。但它和 Teac 的 Write Proof 一样,暂时仅用在 Yamaha 自家产品上。(图 -09)

【PowerBurn】



这是 SONY 今年才推出的技术,类似于 Yamaha 的 Safe Burn。当缓存数据量不足时自动降低刻录速度和强度,且当数据量下降到一定程度即会自动停止工作,在重新补充缓存数据后再开始刻录,且数据间隙非常小。这个技术暂时只在 SONY 自家产品中采用。(图 -10)

加密保护篇

如同早期采用软盘做载体一样,如今的软件厂商为了防止盗版,也常会对光盘进行加密处理。常见的加密技术有以下几种。

外壳保护 该技术给光盘某些主执行程序或数据包加套上一个"外壳"。玩家启动游戏时点击的程序实际是外壳程序。外壳把原程序在内存中解包释放,并把执行权交还给解开后的真正程序。由于整个过程全部在内存中完成,玩家一般无从知道(也不需要知道)其运行过程,并且在启动软件后,对执行速度不会有任何影响。如果对外壳再添加软件锁或钥匙盘的验证,更可以起到对软件反跟踪、保护代码和保护程序完整性的作用。

光盘狗 很多光盘加密技术需要制作特殊的母盘以进行批量生产,这往往需要改动母盘生产机,实施费用高,更耽误时间影响出版流程。光盘狗技术不在母盘生产线上动手脚,厂商可以自由选择光盘厂压制光盘。该技术通过识别光盘特征来区分是原版还是盗版。这种盘片特征是在光盘压制时自然产生的,即同一张母盘压出的光盘具有相同的特征,不同的母盘压制出的光盘,即使盘上数据内容完全一样,但光盘特征不一样。这是一般盗版者翻录光盘时无法提取和复制的。

CSS 保护 它的英文全称 Content Scrambling System,中文意为"数据干扰系统"。该技术将全球划分为 6 个区域,对每个区域进行不同的技术保护,只有具备该区域解码器的光驱才能正确处理盘片中的数据。受该技术保护的光盘,在录入数据前要先经过编码加密,访问盘上数据时则又要经过解码。

CPPM 加密:中文意为"预录媒介内容保护"。它多用于 DVD-Audio 格式的光盘。CPMM 取代 CSS 保护,通过在盘片导入区放置密钥来对光盘进行保护,但不在扇区头放置 Ttitle 密钥。密钥由"Album identifier"专辑鉴定取代,它的鉴定方案与 CSS 相同,因此对于制作者而言,现有设备无须改动。

DCPS 技术:中文意为"数字复制保护系统",主要作用是禁止各设备间进行数字拷贝。比如以数码方式连接的 DVD 播放机和电视(或数码录像机),可以通过该技术交换验证密钥建立安全的通道,防止无损的数字式复制。举例来说,DVD 播放机对编码的音频和视频信号进行保护,然后发送给接收设备,由接收设备进行解密。这可以防止那些未经过验证的连接设备从中窃取信号。

CPRM 技术:"录制媒介内容保护"技术,将媒介与录制相联系。它在每张空白的可录入光盘上安置一个 64bit 的盘片 ID。当受保护的内容被刻录到盘片上时,,光盘内容可以由 ID 得到 56 位密码保护。访问光盘信息时,要先读出盘片 ID,然后生成盘片内容解密所需要的密钥。如果盘片内容被复制到其他介质,那么 ID 将会丢失出错,数据也就无法解密。

CGMS 技术:"内容复制管理"技术,它主要用来防止光盘非法复制。该技术通过生成管理系统对数字复制进行控制——由存储于每张光盘上的相关信息来实现。CGMS 是一种"串行"复制保护,它生成的管理系统既可以阻止母版被非法拷贝,也可阻止他人对子版进行再拷贝。

APS 加密技术:Analog Protection System,中文意为"模拟信号保护"系统。该技术也是主要用于防止从光盘到光盘的复制。它通过一颗 Macrovision 7 的芯片,利用特殊信号影响光盘复制,使盘片图象产生横纹,造成对比度不均匀等。如果有人用电脑非法访问经过这种技术加密的光盘,显示在屏幕上的只是无意义的混乱信息。以此制作的 VCD 或 DVD,非法输出到电视上也无法显示正常画面。

Securom:游戏光碟中使用最频繁的防复制技术。在采用该保护的光盘目录或安装目录下会找到 3 个 dll 动态链接库文件:CMS16.DLL、CMS_95.DLL 和 CMS_NT.DLL。国内 EA 代理的许多游戏都使用这一技术。

SafeDisc SafeDisc 的开发公司是 Macrovision Corporation。在采用该技术的 CD 内可以找到如下文档:CLCD16.DLL、CLCD32.DLL、CLOKSPL.EXE 和 00000001.TMP(出现在光盘根目录)。SafeDisc 利用故意生成错误格式的扇区,造成刻录机读取资料困难而无法正确复制。就算勉强复制出来的盘片也无法执行。更有些扇区故意刻录虚假的超容量文件(一般出现在 CD 片头约 4~5%左右),使玩家在资源管理器中查看,会发现系统报告 CD-ROM 光盘容量高达 1GB 以上。比如 NovaLogi 公司出品的《F16 VS MiG 29》和《三角洲特种部队 3》等游戏。有些工具软件光盘也采用此类加密,如上海东石出品的《虚拟光碟 6.0》等。这些超大文档、隐藏目录等保护技术互相配合,其实并不能真正杜绝盗版,反而给正版用户的使用带来麻烦。心疼光盘的玩家,想自己备份,更是要大费周章。当光盘启动主程序时会先执行 clokspl.exe 检查故意错误的扇区是否存在。想要备份这种光碟,必需要有一台不会多此一举,自动更正错误扇区的 CD-R/W 驱动器,再配合 BlindRead/Write、CloneCD、DiscJuggler、DiscDump 和 CDR-Win 等刻录软件才可以。

SafeDisc2 这是 Macrovision Corporation 在 2000 年 9 月中旬推出的新一代技术。采用该技术的原版加密光盘会出现以下文档 00000001.TMP 和 00000002.TMP。原有的 loader 执行文件整合进主程序,SafeDisc 旧有的 <game>.icd 不再需要。clockspl.exe 也不存在了。采用 SafeDisc2 技术的游戏包括《红色警报 2》等。上文提到的《三角洲特种部队 3》就在超容量之外更使用了 SafeDisc2 加密。

SafeDisc2 较前代加密能力更有提高 它提供专属 API 函数,可以让编程人员以更多种方式将程序加密编码,甚至包括主体资料;它重新改写运作架构,使得很多刻录软件更难正确复制光盘,提供额外加密以延长破解复制时间;SafeDisc2 还具备更精确的"数字签名",更在数据流(data stream)中故意加入某些刻录指令(例如 MMC 指示),让刻录软件无法正常运作。

CD-Cops:使用该技术的防拷光盘,其目录下可以找到一个隐藏目录"laserlock",采用通常的手段无法顺利读取该目录。也因此一般的光驱和刻录软件无法正常复制该光盘。

OverBurn:"超烧"技术使光盘容量大于常规的 650MB 许多,想备份此类光盘,必须使用支持超量刻录的刻录机和刻录盘进行复制。

lillegal TOC 复制采用此技术的光盘时,常会收到复制失败的信息"lillegal TOC 读取错误"。这种加密相对简单,只要使用可以支持"忽略 lillegal TOC 错误"的刻录软件 Nero 就没问题了。

破解复制篇

首先提醒您，虽然我们相信多数玩家复制原版光盘只是为了保护自己心爱的正版软件，但这样的行为仍然有可能要使您担负相应的法律责任，将复制后的软件随意散发，更是对知识产权的侵犯，请您三思而后行。

【如何挑选刻录机】

作为游戏玩家，该如何挑选一款适合您的刻录机，来为自己珍贵的加密原版光盘做备份？或者说游戏玩家购买 CD-R/W 驱动器和一般电脑用户有什么区别？笔者给您以下建议。

首先是关注品牌。没错，我很清楚游戏玩家较一般的电脑用户更会时常囊中羞涩，而知名品牌的刻录机却往往价格要稍高。但作为一名游戏圈内的 Core User，对刻录机的使用并非仅仅是数据备份，烧几张 MP3 光碟那么简单。更多时候，您需要配合适当的刻录软件，来正确、完整和顺利地一比一复制光盘。此时你就会了解世界名牌 CD-R/W 驱动器和所谓“国产名牌”甚至杂牌刻录机的区别了。当针对加密技术而研发的刻录软件升级时，其制作者会优先把名牌刻录机的韧体（Firmware）信息写入到程序的数据库中，以使软件正确识别驱动器。这样的品牌优势是普通刻录机无法做到的。另外，名牌刻录机的韧体信息更新较为及时，一些应用中发现的 BUG 会尽早被修正。笔者列出几种国内市场可以买得到的品牌刻录机供您参考 YAMAHA、理光、明基、HP 和 SONY。

其次您应该关注刻录机采用了哪些技术。这主要是要注意考查您即将购买的刻录机采用了哪些防缓存欠载技术，支持哪些刻录模式，兼容哪些可擦写的盘片。采用的技术越先进，支持的模式越多，可兼容的盘片越丰富，未来进行光碟复制时，成功的几率就越大。

再其次您就要考虑价格了。以目前的市场状况来看，一般千元上下的刻录机多为各家公司的主打产品。这一档次的产品，技术上保持相当程度的领先，主要指标可以满足玩家的需求，但由于不是厂家的旗舰级产品，价格又相对平易，属于应该首选关注的款型。

最后要考虑的是刻录速度。在过去的 2001 年，刻录机速度从 8×4×32 一路提升，直到最近开始流行的 24×10×40。刻录速度的提高对于一般电脑用户而言相当有意义，可以节约大量时间。但对于想完整复制加密游戏光盘的玩家来说，高速写入反而可能成为刻录成功的大敌。以笔者的体验，12×或 16×最大写入速度已完全可以满足使用者的需求，而且不会很挑盘片，使用中的发热量较小，噪音也较低。当然，如果价格基本相当，并不需要您额外付出银两，那么买一只速度尽可能高的刻录机也是不错的选择。

【示范用机】

本次刻录专题，我们使用的是由广州七喜电脑提供的 CD-R/W 驱动器——SONY CRX175A1（图 -01）。该款刻录机的运行速度为 24×10×40，即 24 倍速写入，10 倍速复写，40 倍速读取数据。

这款刻录机符合我们上文谈到的游戏玩家采购的原则。SONY 的品牌知名度在业内不言而喻，在撰写本文的过程中，笔者尝试以 CRX175A 运行了多款常见的刻录软件，无论是制作普通数据 CD 的 Nero Burning Rom、Easy CD Creator、WinOn CD，抑或复制加密光盘常用的 CloneCD、Disc Juggler，SONY 这款刻录机都可以顺利运行。唯一稍微遗憾的是，在笔者使用另外一款老牌刻录软件 CDR-Win 时，却被软件报告无法找到相应的 ATAPI 驱动器。由于笔者的 CDR-Win 版本稍为古旧些，因此不排除升级软件后可以解决这个麻烦。

CRX175A 采用的防缓存欠载技术是 SONY 自己开发的 PowerBurn，关于这个技术更详细的介绍，请您参考本文的“缓存欠载篇”。在刻录模式的支持上，无论是 RAW、DAO 还是 TOC，这款驱动器通通 OK。笔者用公司购买的两、三种 CD-R 盘片简单测试，CRX175A 的兼容表现也很不错。

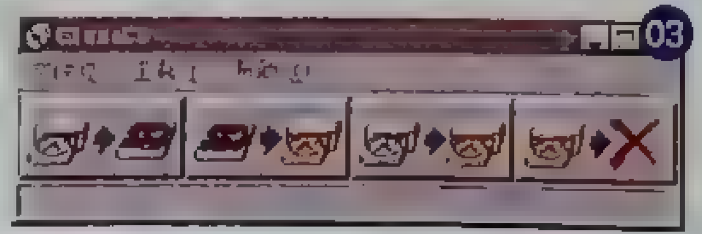
SONY CRX175A 在刻录时采用的运行模式为“分区等线加速度”（Z-CLV Zoned Constant Linear Velocity），对于这个模式，这里多说几句。早期倍速 CD-R/W 驱动器，刻录一张标准的 650MB 盘片约需花费 40 分钟。现在最快的 24 倍速写入，理论上只需要 4 分钟左右。但考虑到光盘的圆形构造，所以驱动器在实际刻录时，经过的内外圈圆周并不相同。为了提高刻录的稳定性，目前高倍速刻录机普遍采用内圈慢速、外圈高速的写入方法。以 SONY 这款 24 倍速的 CD-R/W 驱动器为例，刻录标准 74 分钟的碟片，在最开始 6 分钟长度的数据，驱动器以 16 倍速写入，然后慢慢将速度提升到 20 倍。大约刻录到 16 分钟的数据时，速度达到标称的峰值 24 倍速，这一刻录方法就是 Z-CLV。这种方式的缺点是驱动器在切换速度时会耗费些许时间，所以无法在理论的 4 分钟内完成工作，而优点则是可以提高刻录品质，不容易出现“软件报告刻录成功，但光盘放入驱动器却什么也读不出来”的问题（图 -02）。

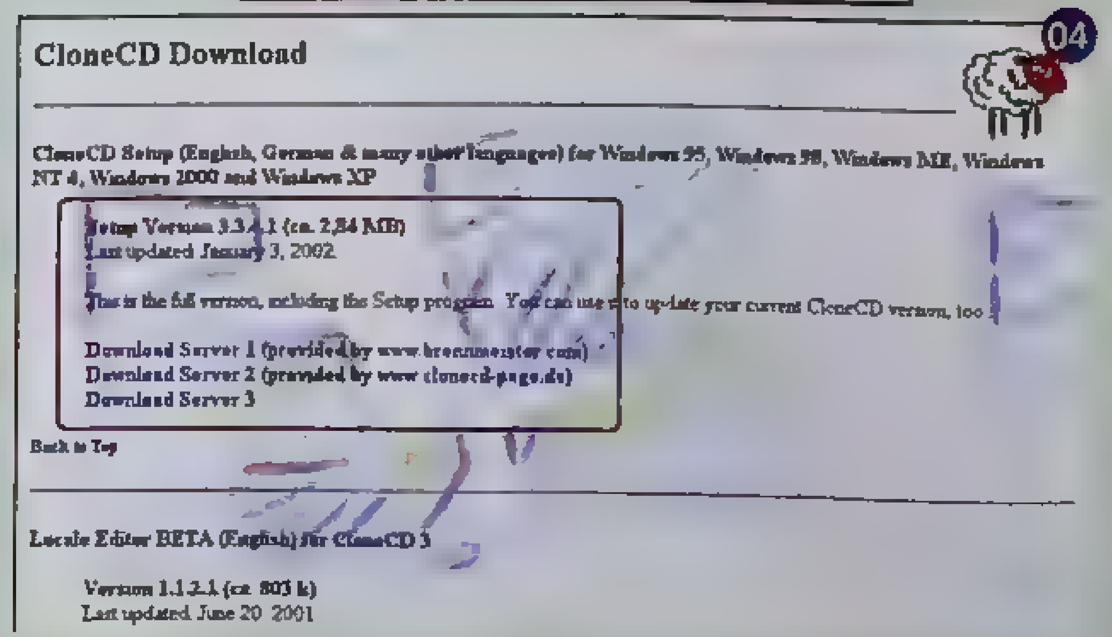
最后提一句价格问题，七喜代理的这款刻录机，笔者今年 1 月份拿到时为 999 元，相当超值！估计经过上市一段时间后又会有所调整，推荐想买刻录机的游戏玩家考虑此款产品。

【CloneCD 的更新】

CloneCD 在众多的刻录软件中，以复制能力强大而著称，它的版本升级也相当之快（图 -03）。您可以到 http://www.elby.org/CloneCD/english/download.htm 下载它的最新版本，截止 1 月 17 日为止是 3.3.4.1。（图 -04）

在 http //www elby.org/CloneCD/english/cdr_a.htm 可以查询到您的刻录机是否支持 CloneCD，这在购买硬件前是相当重要的，注意敲入网址时区分大小写。





在 http //www e.by org/CloneCD/english/bugs_and_limitations.htm#History 可以查看 CloneCD 详细的升级说明。如果您在使用它的时候出现状况，不妨多来这里查看，说不定新版本就解决了你的问题。

在 http //ww.w elby org/CloneCD/english/settingswindow.htm 可以看到制作者自己对各个项目的解释说明，可惜是全英文的。

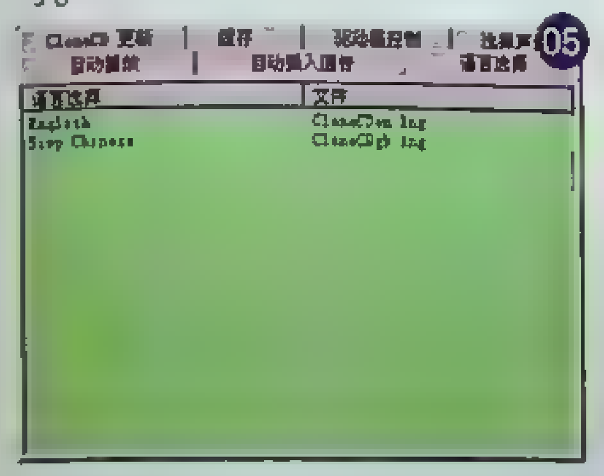
CloneCD 从 2 x 升级到 3 x 后，新增功能越来越多，本领也益发强大，我们选择其中比较重要的几次升级来做说明。

版本：3.0.5.1

时间 2001 年 7 月 6 日

新增

1. 韩文支持，更正希腊文及芬兰语言界面（图 -05）。CloneCD 支持多种语言，国内玩家一般只需保留的英文和简体中文两种即可。



修正

1. 使用某些附加卡（如 Windows 2000 下安装 IEEE 1394 卡）时，出现“Can't get Disc Information”的讯息。

版本：3.0 4.2

时间 2001 年 6 月 30 日

新增

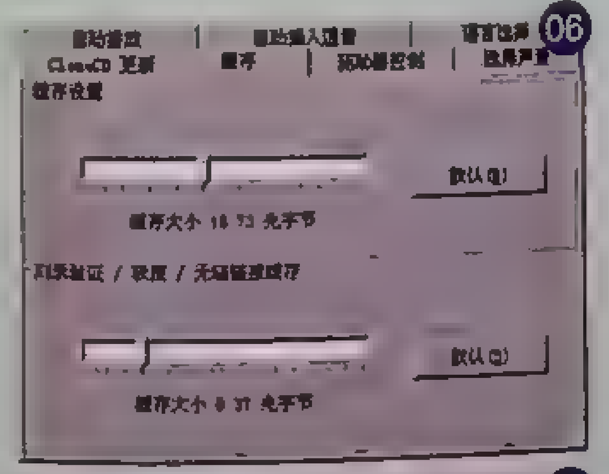
1. 可以正确识别 Plextor PX-W2410A、Richo 9200A、Sony CRX-1611E、Creative CDR-W 1610E 和 CyQ've CQ1232 等刻录机。

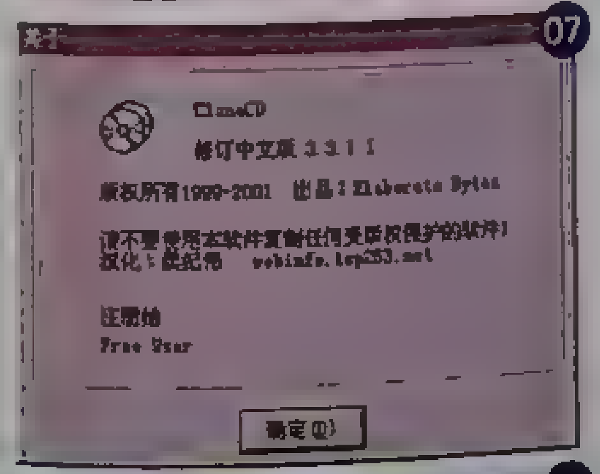
2. 改善缓冲区管理功能，避免“内存不足”的讯息出现。

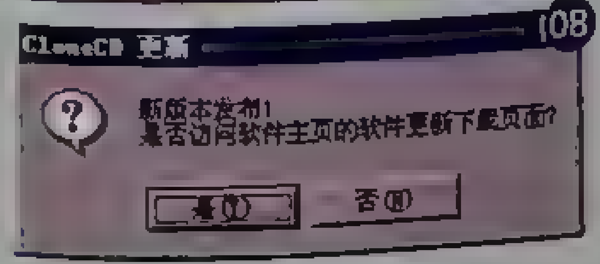
3 最佳化预设缓冲区大小。（图 -06）

4. 改善引线（thread）管理功能，减少 CPU 使用率，避免缓存欠载发生。

5. 改善文件 I/O 性能，如果读入的映像文件是在硬盘保存，则刻录时直接采用“unbuffered I/O”存取方式，降低 CPU 及 Windows 系统对缓存管理的负担。







6. 改善“Subchannel Repair”功能。

7. 增加斯洛文尼亚语言支持。

8. 修正繁体中文、简体中文、波兰文、英文、德文等界面（图 -07）。

9. 增加“Update Tool”，玩家可以直接在线检查 CloneCD 是否有新版本推出。（图 -08）

修正

1. 修正某些刻录机（如 Yamaha 4416/6416）使用 SAO-RAW 模式时出现错误。

2. 修正在 Data Track Lead-In 或 Lead-Out，且采用 DAO-RAW 模式时，没有依照 ISO/IEC1014 规范整理的问题。

版本：3.0 2 3

时间 2001 年 6 月 10 日

新增

1 重新设计所有功能。

2 增加“Copy on the fly”直接复制功能，包括 Subchannel data、ISRC 编码、Catalog 编号、CD+G 光碟、CD+Midi 光盘等。

3. 自行管理“缓存分配”功能，具备“默认”设置，避免 Windows 系统生成的硬盘临时交换文件（Win386 swp）影响 CloneCD。适用于 Windows 9x/Me/NT/2000 平台。

4 可以同时启动多个 CloneCD，可以同时把一个映像文件写入多台刻录机。

5. 提供生成“Cue-Sheet”指示的功能，这样 CloneCD 作出的映像文件就可以由 Nero 等刻录软件调用了。

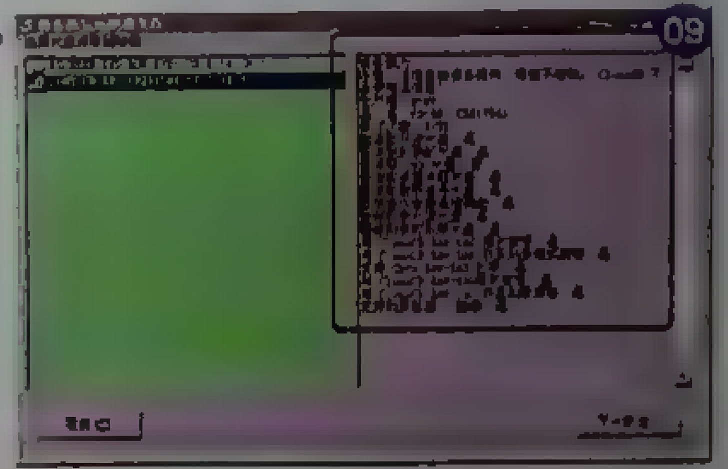
6. 新增“abort on read error”功能。

7. 新增“load and save profile”用户设定保存功能。

8. 改善“SAO-RAW”写入模式，可以处理 MulitSession、CD-Extra、ISRC 编号和 Ctalog 编号等格式的光盘。

9. 增加“SAO（不包含 RAW）”的写入模式，支持更多种类的刻录机（如 SONY CRX-100 等，似乎是 CloneCD 对 SONY 特别偏爱，每次升级硬件识别的数据库，总是会优先考虑 SONY 的刻录机）。（图 -09）

10. 改善所有 I/O 操作时的时序（Time）问题，CloneCD 不会再一旦挂掉就一动不动。



SONY CRX175A 通过了 CloneCD 的全部兼容检测，很适合光盘复制

11. 重新设计更友好的操作界面。

12. 让所有功能都可以免鼠标，通过键盘完成。

13. DEMO 试用版也可以全速写入及储存所有设定，和正式版的区别仅在于有 12 天的试用期。

14. 提供“locale editor”工具，用户可自行添加当地语言包。

修正：

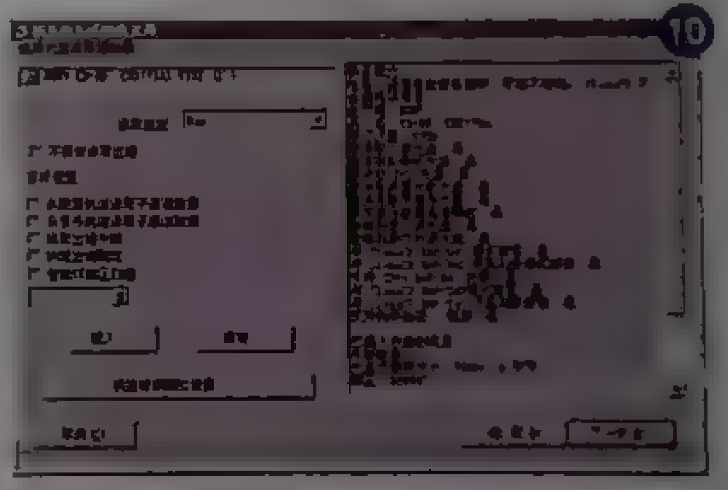
1. 修正在 Windows 9x/Me 平台下，使用 ElbyCDIO driver 时会出现“page locking”页面锁死的问题。

2. 修正小错误若干。

3. CloneCD 除了抹除 CD-RW 盘片内容外，核心功能在于正确制作加密光盘的映像文件，并完整的进行二次刻录。要顺利完成此任务，关键在于：首先，使用 CloneCD 读取机密盘映像时，特别建议以低速运行，如 4 倍速读取。这就是为何前文笔者谈到，对游戏玩家而言，刻录机的速度并不重要的原因——高速读取映像无法保证加密盘的完整复制。其次，根据不同类型的刻录机和光盘加密方式，调整 CloneCD 的读取和写入选项设定。

【选项设置】

将光盘写成映像文件（图 -10）



读取速度：指定刻录机制作光盘映像文件时，读取数据的速度。如果您确定要复制的光盘带有保护技术，请务必使用低速读取，建议使用 4×以下。

不报告读取出错 在 Log 记录文件中不显示错误读取的讯息。是否勾选这个功能，并不影响复制光盘的正误。

从数据轨道读取子通道数据 如果要备份的光盘带有 Digital ID 标记，必须选中这个项目，比如采用 SafeDisc2 技术加密的游戏光盘。但要注意，部分刻录机根本不支持读取子通道数据（Sub-Channel Data）功能，就无能为力了。

从音乐轨道读取子通道数据 对于 CD+G、CD-Text 等特殊格式光盘，备份时必需打开此选项，以读入 SubChannwl P、Q、R-W 等子通道的资料。和前一项类似，部分刻录机不支持这一功能。

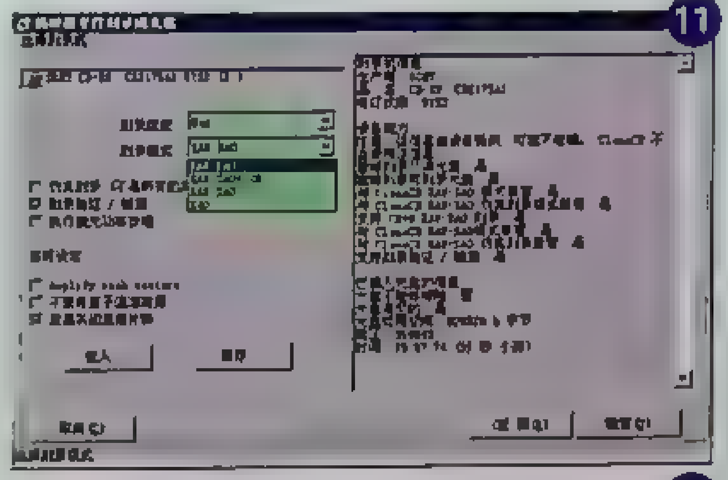
读取出错中断：选中这个项目，制作映像文件时，CD-R/W 驱动器在出现第一个读取错误后，就停止 CloneCD 运行，让玩家检查是否盘片有问题。刻录某些加密光盘时，加密技术本身故意制造错误轨道来扰乱复制，所以建议不要选中此项。

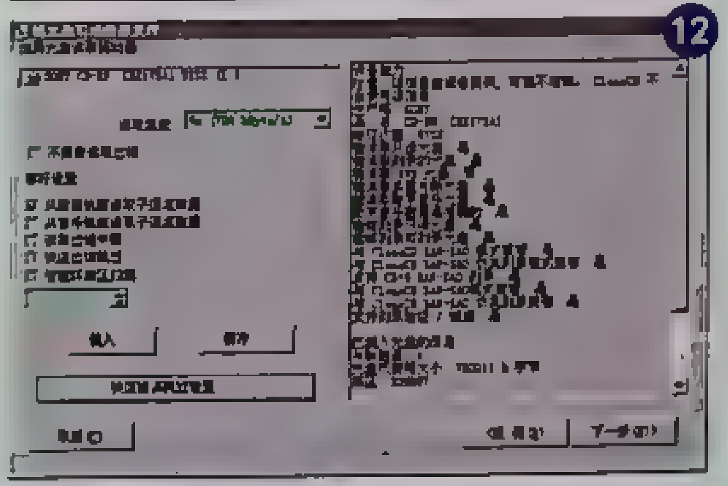
快速出错跳过：开启这个功能，刻录机读取时会取消内置的韧体 Firmware "错误纠正" 功能，而把纠错任务交由 CloneCD 处理。这会占用 CPU 资源，但可以加快刻录机读取速度。这里需要玩家自行测试自己的刻录机是否支持该功能。

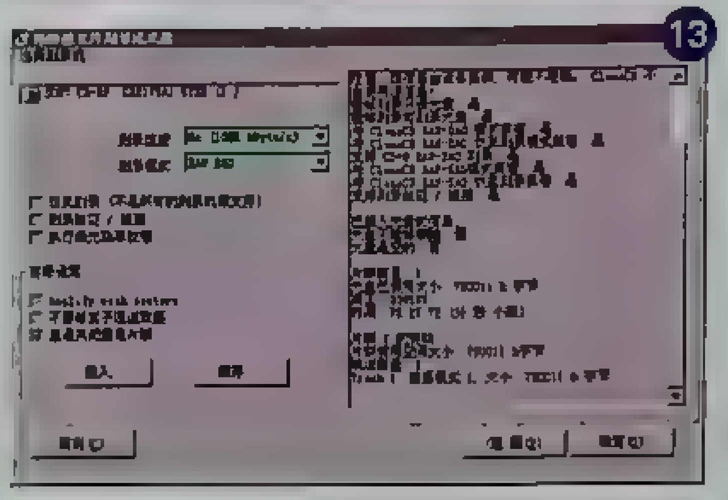
智能坏扇区扫描：开启后可以加快光盘映像数据的读取速度，但容易造成加密 CD 制作失败，设定时请注意。

载入 / 保存 CloneCD 针对 5 种常见光盘格式（数据 CD、音乐 CD、具备 ISRC 或 Catalog 编号的音乐 CD、CD-Text、CD+G 与 CD+Midi、卡拉 OK CD 及一般保护 CD 等），把最佳选项储存成设定文件。玩家只要载入这些设定（.profile）就可以直接操作。您也可以调整出更多适合自己使用的设定，保存成文档以备调用。

将映像文件刻录成光盘：（图 -11）







刻录速度：指定 CloneCD 将映像文件写入 CD-R/W 刻录机时采用的速度。可以使用的最高速度，一要看您的刻录机是否支持，二要看您使用的刻录盘片是否支持，二者缺一不可。

刻录模式：CloneCD 提供 4 种刻录模式，RAW DAO、RAW SAO+SUB、RAW+SAO 及 SAO，并非所有的刻录机都同时支持上述 4 种模式，以笔者的经验看，理光刻录机支持度相当好，SONY 也有不错的表现。Yamaha 和 HP 虽然很不错，但一般价格较为昂贵，普通用户不易接受。下面具体来讲解 4 种模式的含义。

RAW DAO（RAW Disc-At-One）：这是 CloneCD 自己发明的刻录模式，也是 4 种模式里，复制能力最强大的。它的内部运作机制，目前外界无从了解，但您只要记住如果自己的刻录机支持这一模式，就根本不必考虑其他 3 种复制方法了。

RAW SAO+SUB （RAW Session-At-Once + R-W SubChannel Data）：如果您的刻录机不幸不支持 RAW DAO 兼容模式写入，则可以采用写入子通道数据的方法来增强复制能力，但这一模式有下列限制

1. 不支持 Multi-Session 多段数据的光盘备份，包括 CD-Extra 及 PhotoCD 都不能使用这种模式。

2. 任何通过子通道进行资料保护的 CD 无法用该模式备份。

3. 不能写入 Media Catalog Numbers （MCN）和 International Standard Recording Code Numbers（ISRC）等版权资料。

4 不能写入音频 CD 的静音讯号等控制资料（Indices and Pauses on Audio CD），因为控制这个功能的子通道，在这一模式下被识别为一般数据。

RAW SAO（RAW Session-At-Once without SubChannel Data）：如果上述两种模式，你的刻录机都不支持，那只好选择 RAW SAO。这样一来，所有子通道数据全部由刻录机自行产生，对于复制的限制条件同前一种是相同的。

SAO（Session-At-Once）：这是 CloneCD 3.x 版本新加入的模式。它的优点在于绝大部分刻录机都支持。该模式采用 2352 字节（包含 Error Corrected 纠错机制），是复制能力最弱，兼容刻录机最广泛的映像文件写入模式。大部分 ISRC、Catalog 编号、Indices 和 CD-Text 等格式的光盘都可以支持。

仿真刻录：不是所有刻录机都可以执行此功能。选中这个项目，激光头不会真的开始写入资料到 CD-R 盘片，而是模拟运行，先进行测试而已。

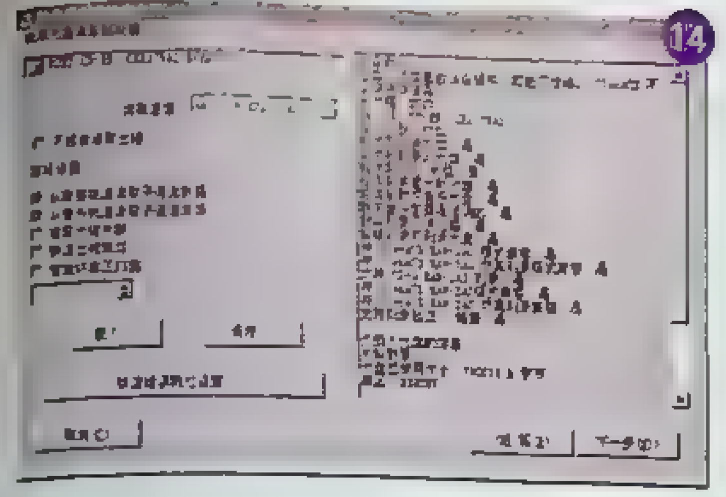
刻录验证 / 链接：如果玩家的刻录机支持三洋的 Burn Proof 或 Just Link 等防缓存欠载功能，CloneCD 侦测到以后，会显示这个项目。笔者使用的 3.3.1.1 已经支持 SONY 的 Power Burn，因此可以选择这个项目。

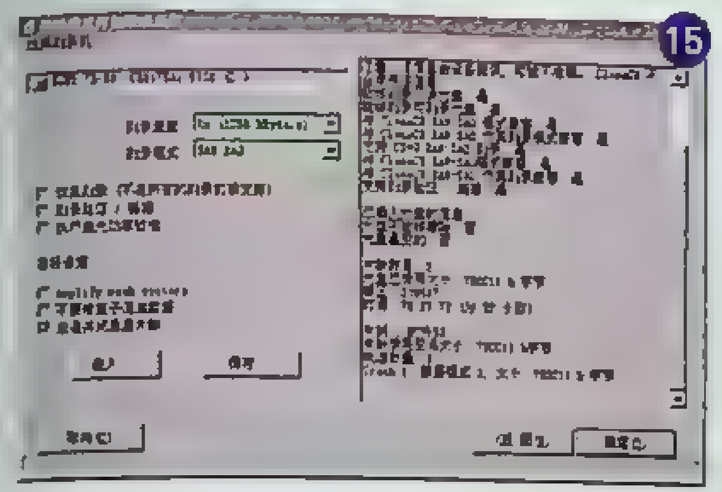
执行激光功率校准：刻录软件在开始写入每个区段的资料前，会先测试多高功率的激光束最适合进行作业（能量较正区 PCA 写入测试资料）。CloneCD 允许你取消这项自我测试。如果你想在高倍速下刻录某些杂牌 CD-R 光盘，建议启动这个功能进行测试，以确保复制出来的光盘品质并保护驱动器的激光头寿命。

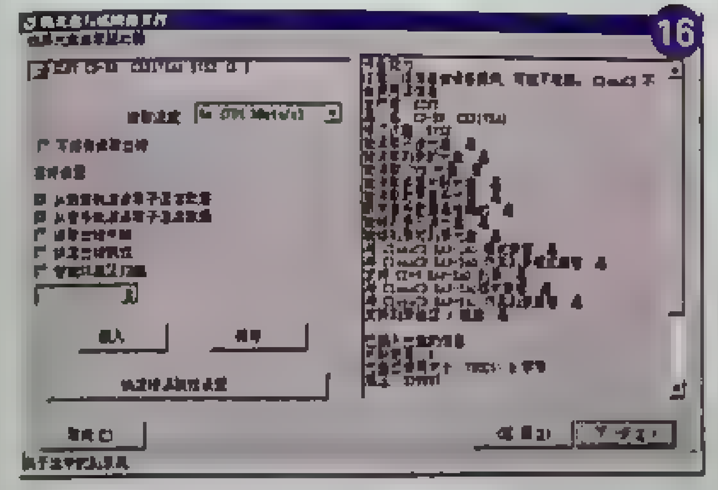
Amplify weak sectors：这是 CloneCD 3.3 版本之后最新增加的功能，专门用于对付诸如 SafeDisc2 等新的加密保护光盘。这些光盘某些扇区的数据资料，母盘制作时即刻录得很 "虚弱"，玩家复制映像文件时，刻录机常会忽略这部分内容。勾选此项可以纠正这一 "忽略" 以正确复制。如果您使用英文版的操作系统，由于注册表里的国家区域被标明为 409 （美国），此项将是灰色不可选的。因为破解这些 weak sector 在某些国家是违法行为，所以 CloneCD 探测到您使用的操作系统属于这些国家时，会屏蔽这个功能。

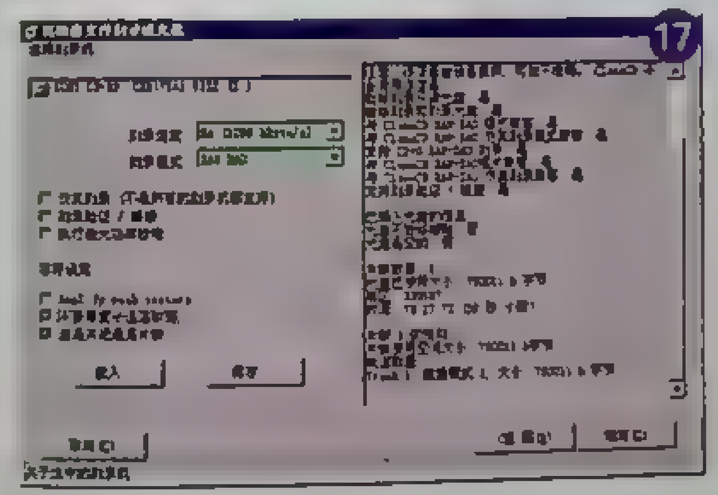
不要修复子通道数据：不要启动这项功能，这可以提高刻录光盘的品质。某些 PS 光盘会通过这个功能作保护。大部份 CD-R/W 驱动器会自动修正。仅有少数刻录机支持写入错误格式的子通道数据，才能选中这个项目。

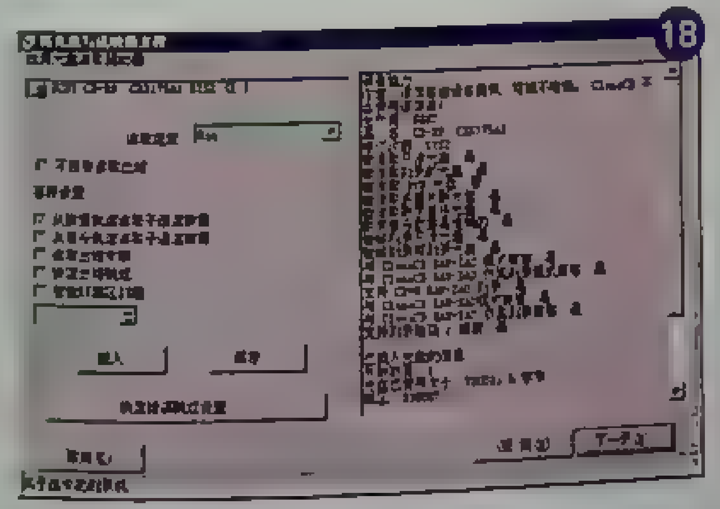
总是关闭最后的片断：默认开启这个功能。在完整复制一张光盘的时候，选中此项。

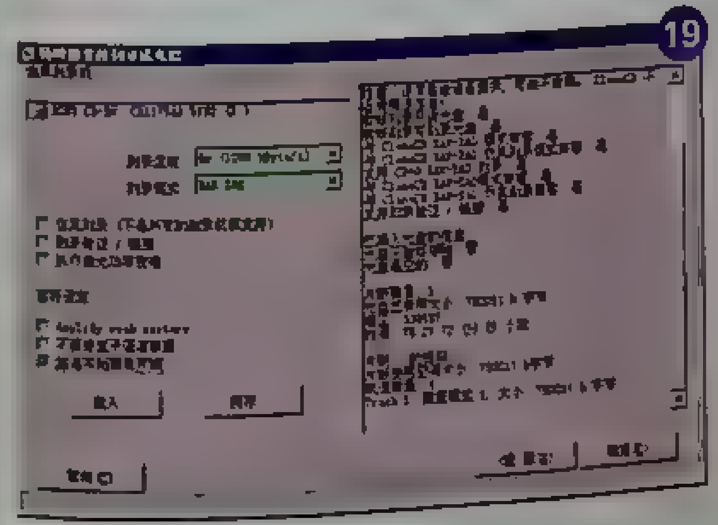












【保护破解复制】

常见光盘大致分为 PC 平台的 SecureRom CD、ProtectCD、SafeDisk CD、PhotoCD 以及 PS 平台的 PSX CD。现在又多了 SONY 保护技术的 Audio CD、一般音乐 CD 和 Freelock CD 等，CloneClinic 建议玩家以如下方式设定各选项来制作完整正确的光盘映像文件。

Secure Rom
制作映像时（图 -12）
刻录光盘时（图 -13）

ProtectCD
制作映像时（图 -14）
刻录光盘时（图 -15）

PSX CD（PS 光盘）
制作映像时（图 -16）
刻录光盘时（图 -17）

PhotoCD
制作映像时（图 -18）
刻录光盘时（图 -19）

SONY 保护的音乐 CD
首先保证 CloneCD 版本尽可能新。

制作映像时（图 -20），刻录光盘时（图 -21）。写入前，CloneCD 可能提示导出区（Lead-Out）及映像文件大小不一致，不匹配（Not match）。不必理会这个警告，以预设值设定继续制作备份即可。

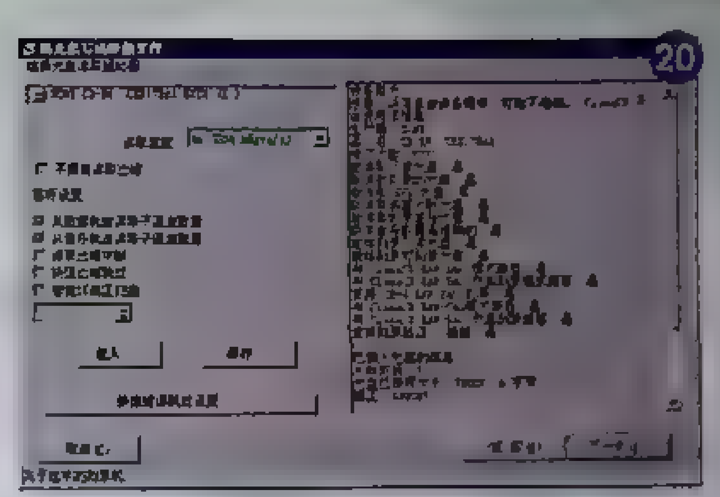
SafeDisk CD
方法一：制作映像时（图 -22）
刻录光盘时（图 -23）
方法二：制作映像时（图 -24）
刻录光盘时（图 -25）

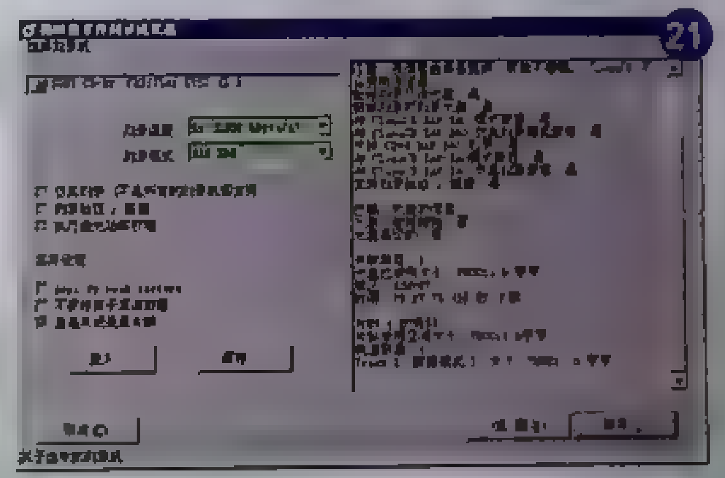
音乐 CD
制作映像时（图 -26）
刻录光盘时（图 -27）

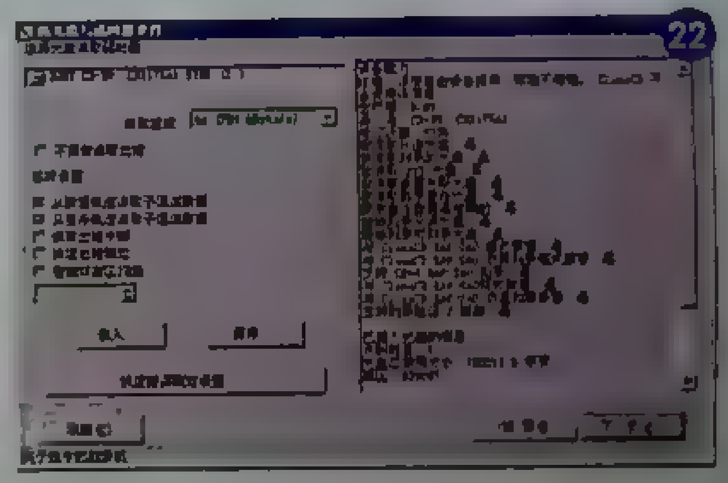
【其他选项】

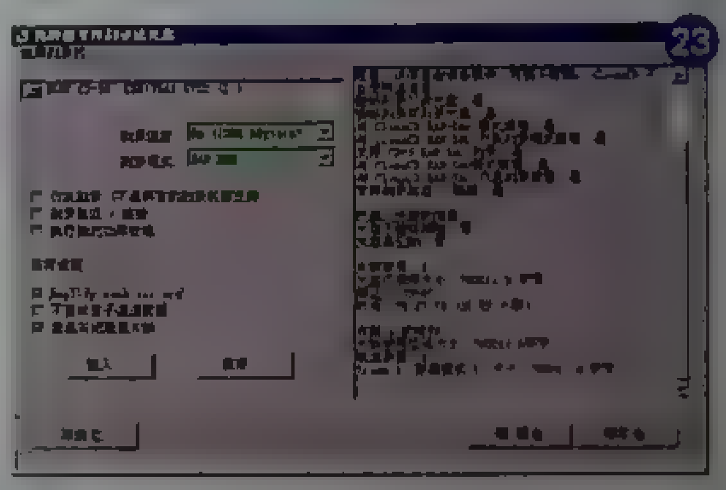
如果担心硬盘空间不足或者缓存设置是否稳定，刻录前可以选择 "仿真刻录" 先试验一遍。不过糟糕的是，某些型号的高倍速刻录机会无视 "仿真" 指令而直接刻录，所以建议您对重要的光盘，在真正制作备份前，至少准备一张 CD-RW 盘片做通用的试验盘，比较会节约投资。

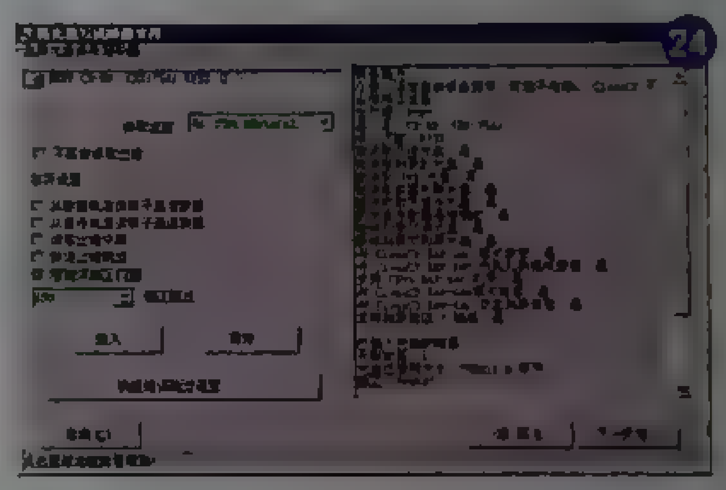
使用 CD-RW 盘片的缺点在于，如果您要复制 PS 光盘，因为 PS 光头在读取反射率为 12~20% 时，无法正确识别数据，有可能导致刻录出来的盘片可以在 PC 上用模拟器玩，放进 PS 里却没有反应。PC 平台上，只要您的 CD-ROM 驱动器支持 24 倍速以上多区段 MultiSession 读取功能，对于低反射率的 CD-RW 盘片就可以通吃。

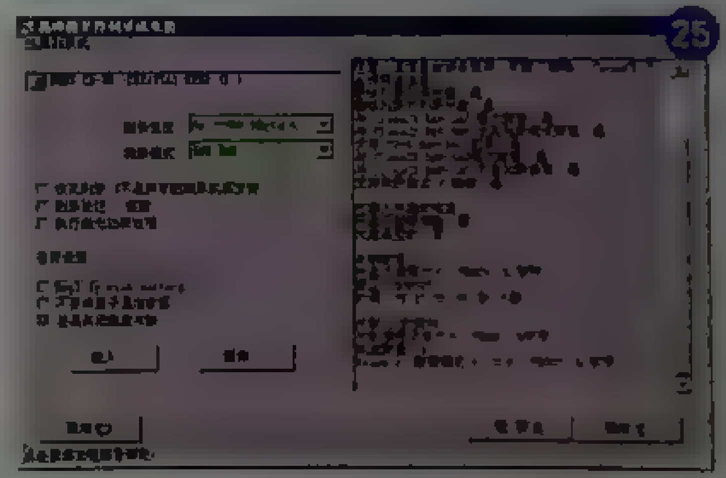


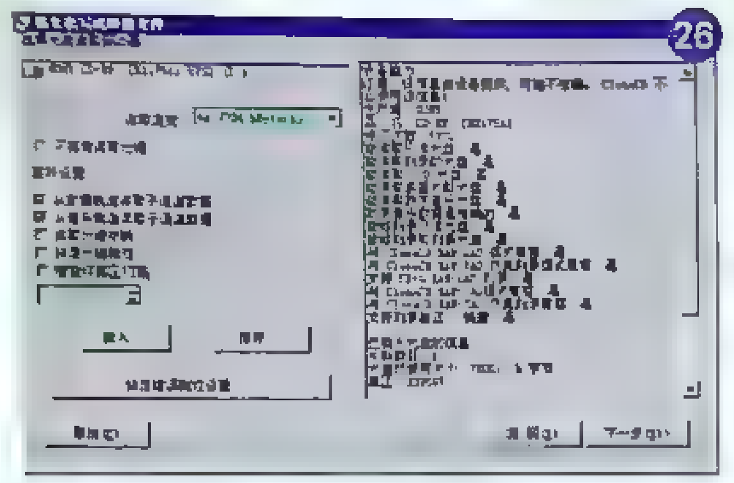


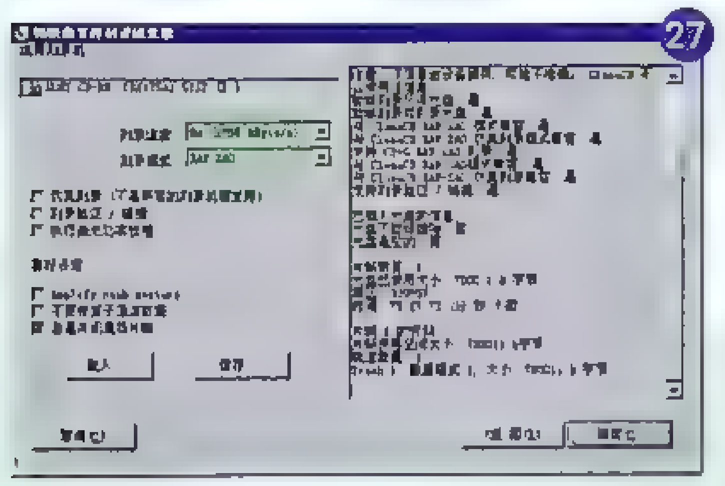












"执行激光功率校准"看个人喜好而定，对复制成功与否影响不大。而"总是关闭最后片断"在采用RAW DAO模式时是不起作用的，选不选就无所谓了——因为DAO模式默认要Finalize CD，也就是必须关闭最后片断。

【常见问题】

CloneCD网页提供了蛮丰富的常见问题解答，你可以看看Elaborate Bytes公司的官方说明

Q.未来CloneCD会支持我的刻录机吗?

A：这要看您的刻录机类型而定，有些机种未来可能会支持。CloneCD目前已经可以在90%以上的CD-R/W驱动器上使用，最少都提供了RAW SAO功能（建议使用RAW DAO为最佳）。但有些已推出的刻录机不支持相关功能，因此以后CloneCD的更新版本也无法在这些刻录机上使用。列表如下

- HP 4020
- HP 6020
- Mitsumi CR-2600TE
- Mitsumi CR-2801TE
- Philips CDD-2000
- Philips CDD-2600
- Teac R50S
- Teac R55S

Q:为什么不能选择"不要修复子通道数据"?

A：当刻录机支持"写入96字节子通道数据"（适用于CD-Text和CD+G）时，才能使用这个功能，要看你的刻录机在硬件上是否支持该功能，而不是由CloneCD来决定。

Q:我的光盘/刻录机在CloneCD支持列表里有，但是却无法正常操作?

A：由于CloneCD使用特别格式的磁区容量来传输数据，个别Intel、ViA和ALi的芯片组DMA Bus Master驱动用在这种特殊规格下无法运作。请更新您的主板驱动到最新版本，或者在使用CloneCD时暂时关闭DMA功能。

Q:在备份某些CD（制作映像文件）时，CloneCD显示出许多Read-Error读取错误提示，这正常吗?

A:读取时出现许多错误可能是光盘片存在物理损伤，或者是读取盘片用的光驱与CloneCD不完全兼容（也可能是光驱激光头太脏）。另外，故意造成读取错误，加大映像制作难度也是加密CD的保护方式之一（SafeDisc），如果你确定是由于光盘加密引起的报错，请忽略它。

Q.读取光盘后，生成的映像文件有3种格式?

A CloneCD产生的3种文件分别为*.CCD、*.IMG及*.SUB。*.CCD是CloneCD Control文件，包括源光盘的逻辑架构，它的格式为ASCII纯文本文件，高级用户可以直接手动修改其内容。*.IMG是映像文件，包括CD所有轨道的主数据（Main Channel Data）。*.SUB是子通道数据Sub channel Data，包括所有轨道的子通道资料。这3个文件必须放在同一个目录，而且主文件名必须一致。

最后，并不是只有CloneCD可以刻录加密光盘，比如TEAC R55S就无法正常使用CloneCD，玩家可以考虑使用Blind Read/Blind Write等软件代替。其他包括CDR-Win和Disc Juggler也是常用的复制工具。

2001年最差的五种IT产品和创意

美国《个人电脑》杂志的John·Dvorak评出了在过去12月里最差的五种IT产品或创意。以下是最终确定的产品（不分特定次序排列）

Epson公司的智能墨盒

如果说有什么东西扼杀了Epson公司的发展势头和该公司令人难以置信的压电喷墨技术，那就是这个可笑的打印机附件及其技术。Epson公司在其新生产的打印机墨盒和机械系统中加入了智能芯片以影响第三方墨水厂商的销售。由于墨盒中的芯片是监视墨水使用情况的，这种设计可以让打印机知道它安装了一个"陌生的"的墨盒。许多这种第三方墨盒都是由专业人员为了专门进行黑白打印使用的。打印机厂商都有为蚕食市场以低于成本价销售打印机的想法。现在也许是抛弃这个想法的时候了。

智能标记

这个想法来自微软公司，是想让外部资源连接到其他人的网站上，真是难能可贵。显然，微软公司的好心人没有注意到几年前有关网页框架问题的争吵。由于某些公司或个人用环绕的广告把其他网站的网页加上边框，加边框就成了一个惹麻烦的问题。不管这个举动是否错误，但应用这个技术是最糟糕的。如果今年最差的五项有第一名的话，那非它莫属。

3Com的Audrey

天呐，这是没脑子的人设计的产品。Audrey是一种价格高得离奇的上网设备，也可以在家庭使用。由于没有人要，该公司在推出它几个月后就停产了。

Webvan网上杂货商

这个创意不是在2001年提出的，但它最终在这个年度破灭了。这是一家让人们在网上购物的公司。该公司之所以在这里榜上有名，是因为他们在"烧掉"了8亿多美元之后，其管理层声称，他们需要继续生存的唯一条件是得到更多的钱。

多功能照相机

这是今年选出的最糟糕五项产品里最差的。那些愚蠢的多功能照相机结合了网络摄像机、数码相机和MP3播放机的综合功能。这种产品根本没有存在的必要，生产它只是因为厂商有能力生产这种产品。你在电脑展览会上总可以看到类似的多功能产品。对它的感觉就是：一台庞大的MP3播放机，一台非常普通的数码相机和一台笨拙的网络摄像机。它们在这3种产品的世界里都是最差的。

2002新春装机热荐

2001年的电脑市场可以说是近几年来最"热闹"的。Intel Pentium 4大行其道，AMD Athlon XP处理器在DIY市场上广受欢迎，两者打得不可开交。内存价格一泻千里，DDR芯片组全面替代SDRAM……

对消费者来说，品质不变的降价永远是好事，今天我们就为那些在春节即将给自己电脑升级或准备购买一台新机的朋友推荐两款配置。其中一款专门针对游戏发烧友考量，另一款则更适合一般家庭娱乐。

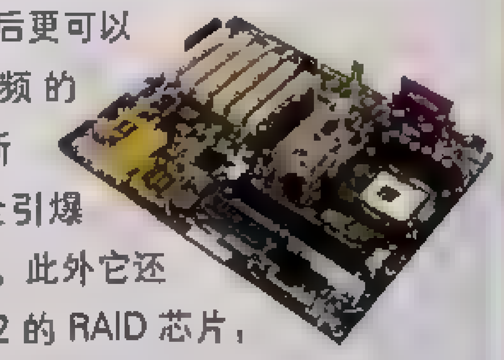
【游戏发烧配置】

处理器：Intel Pentium4 1.7GHz，1740元。

之所以选择P4，不是因为它的性能最强劲，而是更看中它的兼容性和稳定性。这两点是AMD Athlon XP/Duron无法比拟的。当然Intel处理器与AMD相比，同频率价格都要贵一些。选择1.7GHz的盒装产品，是因为目前市场行情条件下，它是最能兼顾性能与价格的型号。

主机板：升技BD7-RAID，1380元。

Intel的CPU当然最好要配自家的芯片组。最近i845D主板层出不穷，升技BD7-RAID在其中很是不错。它做工出色，独家提供533MHz外频支持和CPU/内存/AGP电压调节功能。以后更可以升级支持533MHz外频的Northwood 0.13微米新Pentium4处理器，完全引爆Northwood的超频性能。此外它还带有一块HighPoint 372的RAID芯片，除支持磁盘阵列外，也支持最新的ATA-133硬盘标准，1380元的价格综合起来看，升级性、易用性和现有性能都是相当出色。



内存：KingMax DDR333 256MB，650元。

虽然近来DDR内存的价格有持续上涨的势头，但随着Windows XP操作系统的发布和推广，256MB的内存标配地位是绝对不可撼动的。而且使用DDR333规格的内存，以后升级到支持该频率的系统时，可以省去不少更新的费用，"保值"时间会长久不少。

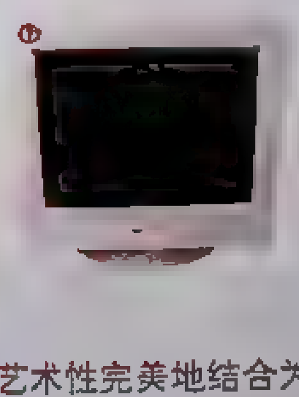
硬盘：金钻7代40GB、7200转/分、2MB缓存，870元。

最新上市的迈拓金钻7代40GB硬盘，支持最新的ATA-133规范，配合升技主板上的ATA-133 RAID接口，可使硬盘最高传输速度比现有的ATA-100标准提高1/3以上，而且价格非常合理，只有870元。最突出的是，它的噪音非常小。静静的深夜无论您是和MM在QQ上聊天，还是一个人纵横在游戏世界里，想来都不会愿意被烦人的硬盘噪音打扰吧?

显卡：耕升"钛极"Ti200，1299元。

显卡方面，考虑到游戏玩家对3D速度的苛求，理所应当选择GeFORCE3系列的产品。耕升"钛极"Ti200是一片为游戏发烧友量身定做的显卡。它采用nVIDIA GeFORCE3 Ti200芯片，默认核心/显存频率为175/400MHz。由于采用GeFORCE3芯片，因此不管是速度、性能或是兼容性方面都比GeFORCE2系列有着质的飞跃。这款耕升显卡在做工与用料上，与标准版GeFORCE3有过之而无不及，强于市面上的其他Ti200不少。显存采用钰创的4ns颗粒，超频性能非常优秀，可以让玩家放心地榨干Ti200每一分性能。刚刚调整过的1299元售价，可以说是目前同类产品里最超值的一款!

显示器：雅美达AS786T，纯平特丽珑二代，2599元。



采用SONY纯平特丽珑二代显像管的雅美达AS786T，是2001年下半年才推出的一款新产品。它的带宽为202MHz，可以在1600×1200的分辨率下，跑出75Hz的刷新率。SONY特丽珑二代显象管配合雅美达时尚的流线形工业设计，可以说把CRT显示器的使用性和艺术性完美地结合为一体。

光驱：台电"冠军版"2代16×DVD，480元。

从2001年开始，DVD驱动器已经成为电脑装机的主流配制。台电的这款16×DVD采用了3重防震设计，实际读盘噪音非常小。它没有DVD区码限制，对近来流行的D9盘片兼容度非常好，而且还附送正版PowerDVD播放软件，4百多元的价格非常超值。

键盘：明基"e上网"键盘，88元

明基52X"e上网"键盘继承Benq键盘一贯的高品质、高品位和人性化传统。3个快捷键可以分别实现一键上网、收发E-Mail和休眠/唤醒功能。键盘配有人体工学托板，能有效减少长时间使用带来的手腕疲劳；圆弧形的外观，高贵典雅更添桌面品味；平易的价格使人很容易选择它。

鼠标：罗技极光旋貂，215元。

极光旋貂是罗技光电鼠标中较为普及的一款。它价格适中，市场认可度高，既能满足玩家对品牌和质量的要求，经济上也承受得起。

声卡：SB Live! 5.1简版，470元。

没错，不用怀疑，我们没有推荐SB Audigy，虽然它号称具有强于SB Live!四倍的处理能力。但我们认为，对于游戏玩家而言，即使是SB Live!，您也很难有机会用一款PC Game来榨干它的性能。何况新上市的5.1简版售价只要470元，而此时最低档的

Audigy 也要近 900 元。两厢比较，SB Live! 的优势实在太明显了。游戏玩腻了，用它来聆听 DVD 大片的音效，何尝不也是一种享受呢?

音箱：漫步者 Edifier R501T（桌面影院），660 元。

音箱采用漫步者的 R5 1T。这套箱子低音浑厚，中高音清晰明亮。美观大方的造型，配送有无线遥控的装置。多点卫星音箱无论是跑 3D 游戏还是看 DVD 影碟，效果都非常出众。6 百多元的价格对新装机的发烧友而言，是个比较合理的价位。

机箱 / 电源：联志"霸王龙"机箱 P4 1001 长城网神电源，450 元。

机箱选择外观典雅大方的联志"霸王龙"是因为考虑到 CPU 采用了高主频的 P4，再配合高转速硬盘，整套系统对于散热将有较高的要求。"霸王龙"通风散热的设计非常优秀，加之安装极其简便。

软驱：SONY 1.44MB，95 元。

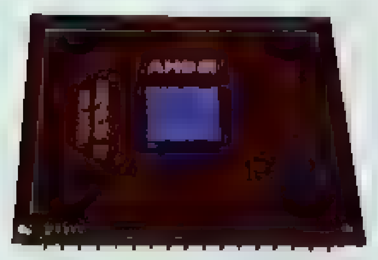
总价格：10516 元。

【家庭娱乐配置】

Intel P4 的兼容性和稳定性虽然一流，但性价比上和 AMD AthlonXP 实在不可同日而语。AMD AthlonXP 发热量大、兼容性差，只是相对 Intel 而言，在一般家庭娱乐方面并不会给使用者带来多大的麻烦。而且购买兼容机的用户，一般以 DIYer 居多，解决这些小问题实在是手到擒来的。

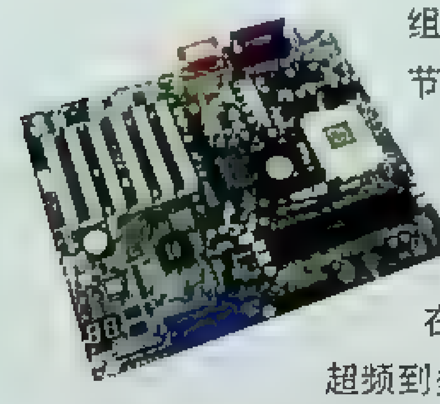
处理器：AMD Athlon XP1500+（实际频率 1.33GHz），950 元。

选择 Athlon XP1500+，虽然它的实际频率只有 1.33GHz，但整体性能却超过 1.6GHz 甚至 1.7GHz 的 Pentium4 处理器。而且目前 XP1500+ 只要不到 1 千元的价格，非常超值。为了能使 Athlon 更好地工作，购买风扇时万万不可图一时的便宜。谁也不会为省几十块钱，让自己心爱的 CPU 化作一缕青烟而一命呜呼吧！其实百多元一个的富士康 PK045+ 就足以应付了，毕竟 Palomino 核心在发热量上已有所改进。



主机板：磐英 8KHA+（KT266A/VT8233），850 元。（图 -15）

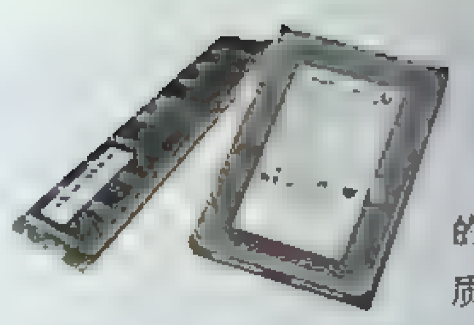
主板采用经典的磐英 8KHA+，这是款已推出一段时间的产品，在众多用户中得到了一致好评。它价格不贵，性能稳定，使用 KT266A 芯片组。整体超频功能设计丰富，能够通过 BIOS 调节核心电压、倍频、外频、AGP 电压和内存 I/O 电压等。如果您富于 DIY 精神，甚至可以找一块导电橡胶把 CPU 上的 L1 金桥连接后，就可以通过 BIOS 中的倍频调节功能在 6~15 之间进行调节——能把 Athlon XP 超频到多少就看各位的运气了。这块主板可以说是 Athlon XP 超频的最佳搭档。



内存：Kingston DDR266 256MB，510 元。

硬盘：希捷酷鱼Ⅳ 40GB，7200 转 / 分，2MB 缓存，780 元。

内存和硬盘方面基本不用过多考虑，Kingston 的 DDR266 与一块希捷酷鱼Ⅳ可以作为本套配置的完美组合。希捷酷鱼Ⅳ硬盘不管是性能还是价格都是近期突出的产品，它的表现之优秀，大大改变了以往人们对希捷硬盘的一些看法。连日来价格上涨不停的 DDR 内存实在让人心痛，但金士顿的品质总是让你值回票款。



显卡：耕升蝰蛇 2 GeFORCE2 Ti，64MB 显存，4.5ns 颗粒，850 元。

显卡方面，考虑到多数朋友的实际使用需求以及整机价格上的限制，选择耕升的"蝰蛇 2" GeFORCE Ti 可以说是相当不错的。这款显卡采用非公版设计，显存采用钰创 4.5ns 的 64MB DDR，搭配 Athlon XP，整体性能可以轻松应付时下各种"变态" 3D 游戏。配以独特的"核心与显存分离"双组电源供电电路，板卡超频能力非常好——某些厂商 3.3ns 的产品都不是它的对手，更不用说大多数使用 5 纳秒显存的 GeFORCE2 Ti 了。它的价格在降到 8 百多元之后，市场同价位的产品中已无法找到对手与之媲美。

显示器：三星 753DFX（17 英寸纯平），1450 元。

三星 753DFX 采用三星独有的丹娜显像管，带宽 110MHz，最高可达 1280×1024 象素的分辨率，整机通过了严格的 TCO'99 认证。其他没有什么好说的，为了保护眼睛，显示器上面一定是不能省 DI。

光驱：SONY 16×DVD，480 元。（图 -20）

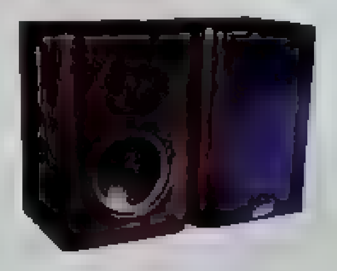
在这个 DVD 盘片满天飞的时代，要是新装机还配 CD-ROM 驱动器，实在是有些太不象话了。选择 DVD-ROM，SONY 的品质不容质疑。再加上它价格公道合理，值得称道的对盘片的容错能力，对于拥有大量光盘的你，还有什么可犹豫的。

键盘 / 鼠标：明基"绝代双娇" e 上网键盘 /M100 光电鼠，150 元。

功能丰富、外观时尚的明基 e 上网键盘与 M100 光电鼠标搭配出售，套装只要 160 元。光电鼠标的精确定位是普通鼠标无法相媲美的，而且不用定期清洗鼠标滚动球，反正对我这样的懒人实在是非常合适。

音箱：漫步者 R1000TC，150 元。

AC'97 声卡与漫步者 R1000TC 的组合可以说让它们各自物尽所能。毕竟大多数人的耳朵不是"金耳朵"，满足一般人听音乐看片的要求，这两位一定可以胜任。



机箱 / 电源：月光宝盒 / 长城网神电源，350 元。

易用性非常强的月光宝盒机箱，内部空间宽大，能使你全速运行的 Ahtlon XP 安全度过炎热的夏天。这款产品的配置扩展性非常灵活，用户可以根据需要配 MODEM 和网卡等众多附加设备，同时价格上相信也能让大多数家庭用户所接受。

总价格：6500 元左右

第二个冬天

—— 一个"老"玩家的回忆与毁灭

文 /papo

就算是在西子湖畔的这座城市里，道路也已满是枯黄的落叶，不断看到衣着单薄的帅哥颤抖着站在女生楼下苦苦等候。是啊，冬天即将来到这个围墙内的世界 对于我，这是第二个冬天。

总想不明白这围墙内的一千多亩土地有什么神奇 然而在每年最酷热的夏天都有成百上千万的人为了一张好像门票一样的通知书而头悬梁，锥刺股，置其余一切于不顾，你死我活的拼争着。在他们心中，这围墙内的世界是世外桃源，是极乐净土，是心中的乌托邦。在这里，花儿一年四季都在盛开，流水一年四季都清澈见底，食堂一年四季都是饭香菜美；可拿到门票进来后却发现，原来这里的花也会凋谢，这里的水也会发臭变黑，而这里还有平时吃不到的夹生饭！

这围墙内的世界和这围墙加在一块儿有一个统一的名字——大学。新生几个月前刚来到这里，用一句成语来形容当时的情景最为恰当了扶老携幼。当时看着一家三口拖着大箱子拎着小箱子满身大汗而又满面春风满心激动地涌入校门时，我想起了一年前的自己，原来是这么可笑，这么傻！

这个枯黄的落叶被瑟瑟的饱含深秋气息的寒风拉起手儿在地上起舞的季节真是伤感和回忆的最佳时节啊！数千人几个月前带着各自不同的美好梦想挤进了这里，使得老生走后显得些许空荡的校园一下子变得更加拥挤和喧闹。然而他们可曾想到，最少会有百分之九十的人在几个月后将体会到什么叫"梦想完全支离破碎"，然后他们将感到受骗上当，感到失落迷惘，感到无助失望，这里离高中老师们所说的天堂真是相差太远了呀！据说这是这个世界中铁打不变代代相传的定律。是啊，这里真是个让老生们带着各自的梦想出发同时也是新生们出发以后梦想破碎的神奇世界啊！而现在我也终于能够体会为什么去年我看见老生的眼中总是带着些轻蔑了，我也不知什么时候开始称呼这几千个笑比不笑更傻的孩子们为"年轻人"。

每年秋季招生也许还有一个暗含的目的，那就是秋季一晃而过之后便是寒冷的冬天，这第一个冬天便迅速冷却了这千千万万人的热得发烫的灵魂，可以使他们一生都牢记这个难忘的过冷的冬天。

我，曾经是一位多么自豪的狂热的而且算得上"资深"的玩家。"曾经"一词，代表着对现在来说一切已逝去。记得右手掌根部有着厚黄的老茧，那是长期握着我心爱的旋貂辛勤奋斗的印记，也是我对那些稍微玩了两天电脑就牛皮吹上天的菜鸟们用以炫耀和鄙视的光荣的勋章。现在拉开衣袖看看，那老茧几乎已经消失，这是长期没有紧握鼠标激烈运动的结果，也是被时间打磨殆尽的记忆。

但记忆却不会消失，当我面对这感伤的季节无限伤感时，记忆便无可阻挡的涌入大脑，使眼前的一切模糊。那还是香港回归后的那个暑假，中考完后无所事事的我第一次在同学家刚买的九千多块前的 P166 电脑上见到了《红警》和《帝国》，《帝国》里葱郁的森林，天空中偶尔飞过的一只鸟还发出清脆逼真的鸣叫，最让人心动的是那些栩栩如生会动会说话会打仗的小人，加上和游戏完美配合的背景音乐…那次在同学家的经历成为了我这一生最深刻的记忆，因为我感觉到在这世上活了十几年后，我的心门第一次被真正敲开了，我仿佛一下子找到了这些年一直在苦苦寻找的东西。也是从这个暑假开始，市里在科大的周围开始出现电脑游戏房，从此我无比快乐幸福的生活开始了。记得刚开始和别人一块联《红警》时，一开始小人还健步如飞地在屏幕上跑着，可玩着玩着那坦克就像是蜗牛爬一般慢了。当时搞不懂，只好问老板，老板无奈的说"没办法，你们坦克造多了，电脑跑不动了！"众人恍然大悟。于是为了打起仗来爽一点，只能玩 DOS 版的《红警》，画面跟马赛克一样，可速度快多了。那时正是《红警》红得发紫的时代，一个电脑房有百分之九十以上的机子在集体联《红警》，而且基本上是 DOS 版的，推门进去，便是满屏子的马赛克…… 坦克和满屋子的枪炮声，那极其壮观的场面真可算是那个时代所独有的风景和标志了。那时的游戏也少得可怜，除了红警和帝国现在还有人知道外，其他的游戏现在知道的人恐怕就不多了，即使知道估计也要从脑海中努力搜寻一阵子。那时的电脑对人们来说，还几乎是个概念产品，高昂的价格让人们尤其是我们学生很难接触到电脑。不过依然有很优秀的游戏例如《仙剑》、《FIFA97》等。还有就是那个时候，一张盗版光盘要 12 块钱，而正版游戏，则几乎没有。

进入高中后，最兴奋的是与几个同道的伙伴走到了一起，成为了全班乃至学校里特殊的一伙怪人。这伙怪人相伴着度过了 3 年的时间。电脑房这个时候也渐渐多了起来，每次去的时候，老板们总是都在互相拉客一样冲着我们喊着："来我家玩吧，我家的机子刚升了级，加了 8M 内存！"这在今天看来是多么可笑啊，但在那时，这 8M 内存对我们来说却是多么大的诱惑！因为 16M 内存的机子上玩《盟敌》简直是受罪，loading 时真让人等得冒汗，32M 的机子上玩起来感觉就爽多了。于是我便在电脑房中打通了《盟敌》的全部 20 关，《盟敌》也是我第一个在电脑房自始至终打通关的游戏。《盟敌》带给人的那种超乎想象，简直让人心肌梗塞的巨大成就感，我迄今为止从没有在除此之外的任何一件事

物上感受到。在最后一关通关的时候,我闭上眼睛沉默了良久:这便是游戏啊!

到了99年,一台赛扬400/SIS6326的电脑以帮助学习的理由名正言顺地住进了我的房间。就这样一台电脑在当时可是顶尖的配置啊,价值九千多块人民币还要饶上我的大量的口水。现在已是入门级配置的G赫兹级电脑在当时可是不敢想象的,那时的明星是赛扬300A,而且除了天价的Voodoo 2连块像样的3D卡都没有。买机子的时候,赛扬300A的大量缺货使沮丧的我无可奈何的选择了当时Intel刚刚推出的赛扬400,可正是因为这样使我因祸得福极其幸运的买到了这块稳超600的赛扬400。900多块钱的天价换来了这块几年来一直陪伴我到现在给我带来无限快乐的极品CPU,同学们羡慕得连眼珠子都变色了!

家里有了电脑玩起来就方便多了。很快,大量的游戏充实了我的生活。我永远也忘不了那个时候玩的许许多多的游戏:《星际》彻底颠覆了《红警》在我心中原本不可动摇的地位,《英雄无敌3》则是我至今都坚定的认为是2D画面达到顶峰且不可超越的最优秀的游戏,《异尘余生2》则是我心中最优秀的RPG,它的伟大之处在于只一张薄薄的600M光盘却装下了太多太多的东西,让现在大量的动辄3~4张盘的什么什么游戏大作,在它的面前都是那么的苍白和无聊,《异尘余生2》带给我的深深的思考和领悟是永远无法被其他事物所代替的。

我的那块勤勤恳恳工作了大半年的SIS6326在99年末的《Quake Ⅲ》面前终于彻底的罢工了。为了梦寐以求的Q3,我拿出积攒了好几年的压岁钱以几乎是当时的最低价——890元从电脑城抱回了渴望已久的Voodoo 3 2000。那联想代理的Voodoo 3简直可以说是完美得一塌糊涂,光那全紫色的外包装当时就把我酷晕了,我根本忘记了一下子"挥霍"了那么多人民币的心疼和与代理商辛辛苦苦磨了好半天嘴皮子砍价的胜利感,充满心中只是难以形容的兴奋和激动。

高三非常的一年里,电脑理所当然的被封存。我只能每天看着被没收了键盘、鼠标和电源插座的爱机而无可奈何的在台灯下做着永远也做不完的模拟卷。电脑就在书桌旁边,可我觉得是那么的遥不可及。它对我来说是一位真正理解我的真心知己,却一下子变成了一部毫无生命气息的机器,他那张15英寸的方形脸庞是那么的漆黑,黑得可怕。那样的日子是痛苦的,又是无奈的和无力去改变的。电脑房成了我唯一可暂时忘掉痛苦的地方。那时唯一可作的事就是联《星际》,不断的联《星际》,兄弟们水平的不断提高使我们甚至逃课去联《星际》。联《星际》的时间是无比快乐的,然而当时这种快乐就像是在重重压力下挣扎生长的弱小生命。当时的心绪已完全被游戏和学习搅得混乱不堪,痛苦夹杂着快乐,快乐伴随着痛苦,就这么迷迷糊糊的过了一年,感觉学习就像是在例行公事,最后竟也莫名其妙的拿到了一张不错的门票。

兄弟们四散了,我带着新的希望走进了这围墙内。可希望迅速的变成绝望,美好的梦想也迅速被无情的撕碎。我原本天真地以为这围墙内的世界的每个角落都有24小时开机的电脑,而所有的电脑都装满了游戏,还有最重要的是,这里每一个人都是《星际》和Q3高手……对我来说太过美好的梦想被破碎的也太过迅速和彻底,清醒过来之后才认识到原来中国还不是个到处都有电脑的国家,在中国也并不是每一个年轻人都对游戏如痴如狂的视之生命般的热爱。我仿佛一瞬间从一个原来属于自己的世界跳进了另一个极其苍白乏味的陌生世界,在这个世界里,我觉得我什么都没有,没有日夜陪伴的电脑,没有一起联机的兄弟。对过去的日子,对过去的兄弟们的太过怀念使我仿佛变成了一个最与众不同、最另类的人。一种无法形容的巨大的寂寞和孤独一下子压得我简直喘不过气来,我有时对着全宿舍问到:"有人去Q3吗?《星际》也可以!?""Q3是什么?""……"

记忆嘎然停止,光速般地消失在眼前。不知什么时候失去了那视之生命源动力般对游戏的激情和兴趣后,我发现我是如此的平淡和坦然,并没有一种失去生命中最重要的东西之后的惊慌失措,到底是一瞬间的突变还是一个较长作用过程的转变,连我自己也茫然无知。反正就是没有了,一种莫名其妙的丧失。

也许人到了一定的年龄便注定会有些原来很重要的东西因不再适应年龄的变化而安静的退出生命的舞台。我觉得有点道理,可说不出理由,我只知道从去年迈进大学校园后至今,游戏便不知不觉的被剥离出我的生命体。在网吧对着装满游戏的电脑无聊直至发呆时,身后常常传来一阵阵充满喜悦和狂躁的笑声和欢呼声,我木然地看着他们兴奋的面庞,心中却在默默地说着:"曾经……"

游戏是一种文化,是一种艺术,是一种信仰,这是我坚信不疑的。从现在开始,我愿把这份神圣作为最宝贵的财富深埋于心底。每当我看到那些被我称之为"孩子"的人,感受他们熙熙攘攘的热切与躁动时,便会有一种极其复杂的感情由心底涌上来,而这到底是一种什么样的情感呢?是在Q3中拼杀的那种热血沸腾吗?是《英雄无敌3》中不断征服的那种成就和骄傲吗?不知道,我真的搞不清楚,也许全部都是,也许什么都不是。记得《异尘余生2》中,我在那一无边际的大沙漠中奔跑着,突然遇到了一位身穿异教徒式长袍的贤者模样的人,停了下来,"你找到了你要找的东西了吗?"那人问我,仿佛能感觉出他那嘶哑而苍老的声音。我的心在一瞬间之后空了,空白一片。是啊,我找到了吗?我到底在为了什么在这仓黄单调的沙漠中奔跑?为了拯救堕落的新里诺市?为了押送奴隶去地下掩体市?还是为了寻找神圣的13号避难所?也许全部都是,也许什么都不是。

虽然是这万物颓废死去的深秋,却能从这寒冷的空气中嗅出时代匆匆前进的脚步留下的气味。P4也许真的太快了,快得让人们好像被它拖得都喘不过气来,仿佛那铺天盖地的宣传和赞美让P4给这个寒冷的季节输送着唯一的热量。而我却不愿随波逐流的去追求什么P4,我宁愿与我那现在正安静地在家中机箱里休息的赛扬相伴一生。而我就是讨厌nVIDIA,我就是喜欢我那块"芯"中装的是Voodoo 3 3000的BIOS和我亲手为它安装的小风扇的Voodoo 3 2000,这块个性与争议的化身的显卡,曾记载着我多少快乐啊!

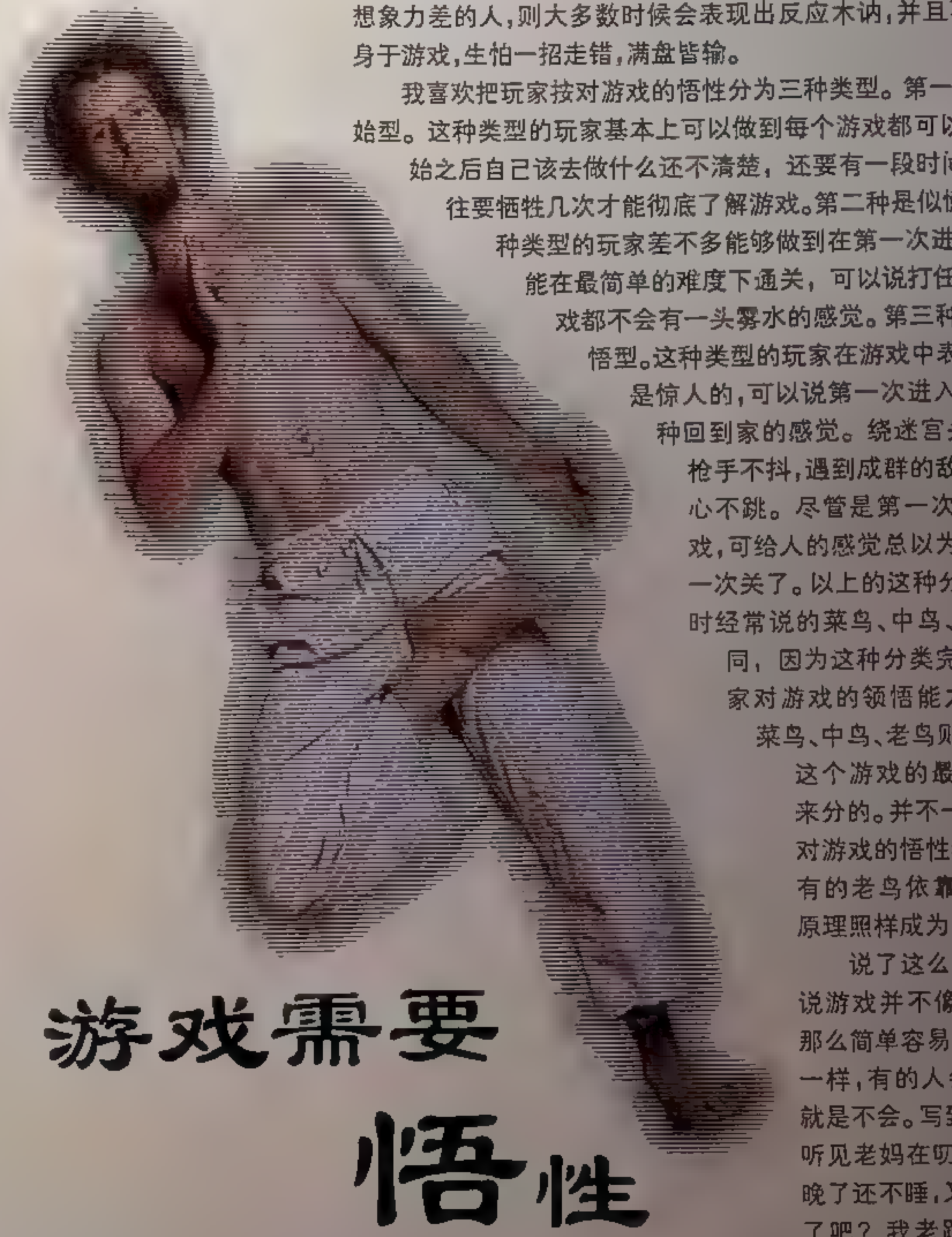
是啊,这个世界真的有很多事情说不清楚,说不出理由,也没有理由。学校里频繁的文艺晚会,大礼堂里总是挤满了人,我总是在想,游戏有机会登上学校的礼堂吗?如果有机会,能有如此多的观众为之鼓掌欢呼吗?在中国,游戏能脱去电子海洛因的外衣登上社会的正面舞台吗?在尚有很多人吃不饱饭的中国,所谓的游戏职业化真的有任何意义和前途吗?向来任何东西有了过多金钱因素的加入都不是什么好事,体育如此,音乐如此,政治如此,现今的游戏和游戏相关产业以及游戏相关媒体的商业味已经越来越浓,浓得让人反感,这样下去,游戏还有前途吗?我亲眼看着盗版光盘从12块钱一块一块地降到现在的4块甚至3块5,这样的社会现实下,游戏真的有"钱"途吗?而如果国家痛下决心,严厉打击,使在全中国再也买不到一张4块钱的盗版光盘而只剩下软件专卖店的玻璃橱窗中包装精美的几十块几百块的正版光盘,难道这样游戏又真的有"钱"途了吗?在国内IP电话卡和这样那样的上网卡快要可以论斤卖的如此幼稚混乱的网络大环境下,却蜂拥而上挤得头破血流你死我活仍然乐此不疲的网络游戏又真的有任何前途吗?

太多的事情没有理由,让人真的很困惑,惟有不再去想它。望着身边行色匆匆的人们,作为现在已经莫名其妙的自我毁灭的老玩家,我只希望,这第二个冬天,不要太冷。■

【编辑人语】想象与现实之间,过去与现在之间,游戏与真实之间都存在着反差,这种反差往往是烦恼和迷茫的根源。理解和正视这种反差,就可以挣扎出困惑的泥沼。我们必须同时保有记忆和希望,因为游戏终有结束,而明天总是如期而至——太阳照样升起,生活还要继续。

游戏需要悟性

文/Bronze Age



我喜欢电脑,可我的母亲不喜欢。我热爱游戏,可遗憾的是母亲讨厌它。母亲会经常劝说我要远离游戏,向学习靠拢。每当母亲劝我坚决地和游戏划清界线时经常会用到这样的两句话:"你说这东西谁不会玩?你还是先把你那学习弄好了,等你长大了还有的是时间玩呢,你说是不是?"对于母亲的后半句话,我没有疑义;但对于她的前半句话,我却不敢苟同。游戏是谁都会玩吗?这个问题如果你去问那些没有玩过游戏的人,他们的回答很可能是肯定的,甚至有的人还会反问你一句"谁不会玩呀?"。但是如果你去问一个骨灰级的玩家,他的回答则很可能是"不一定!"。这就出现了一个有趣的现象,对一件事情,那些真正体验过的人在说困难,而那些没有尝试过的人却在喊容易。从唯物的观点出发,只有真正了解一个事物的人才有对这个事物的发言权。无论这个事物是什么。

很多人把游戏当成是一种玩具,其实游戏是一种特殊的东西。从某种意义上讲,它比书籍更能体现人类的智慧。一部优秀的游戏往往会拥有电影般的画面,史诗般的情节,让人百听不厌的音乐,可以说它汇集了当今科技在图形、音响、影像方面的尖端技术。它早已超出了玩具的范畴,而形成了自己的产业。对于这样一种东西,不是什么人都能上来就会用的,那绝对需要一种悟性。空口无凭,举几个真实的例子也许更能说明一切。还记得我的一个同学,他在去年有了自己的电脑。在他有电脑的当天我借给了他一套英文版的游戏(我的这位同学英语成绩全年级第一)。第二天我问他好玩吗。他告诉我不能玩,说把光盘放进光驱之后等了半天也没看见游戏。于是我告诉他那是因为还没有安装,并说明了怎么安装。当天晚上,他打来电话说安装倒是安了可就是不会开始。于是我又告诉他要先点NEW GAME,然后再选人,然后点START。他在电话那头恍然大悟。没想到刚放下电话不到十分钟,电话又来了。他说选人之后设置属性还是不会,而且设置不好就不能开始。我告诉他设属性很麻烦,电话里说不清,就那么几个按钮,你先乱点一下就能开始了。他说不敢瞎点,怕把电脑弄坏了。只听咕咚一声,我已经不省人事了……

与这位同学相比我的另一位同学对游戏表现出来的悟性则令我吃惊。还是这套英文版游戏,当我拿到它的时候,国内的杂志上还没有刊登攻略,于是我自己也感到玩这种全英文的RPG确实有些吃力,和里面的不少NPC对话之后都不知道他们到底让我做什么,有的只能了解个大概意思。恰好有一天在学校看到这个同学和别人聊这个游戏,上前一问,原来他已经通关了。他把大概的游戏流程告诉了我。我问他这么快通关是不是有攻略,他说没有,完全是凭感觉玩的,这真让我不得不佩服他对游戏的悟性。要知道在以前我就听说他第一次玩"仙剑",里面的迷宫一次走通,"星际"刚兴起的时候我亲眼看到他第一次玩"星际"只练了大约半个多小时,就可以击败电脑了。你能说这不是悟性吗?

可能有些人会把这种对游戏的悟性认为是天赋,但我却不这么看,这种能力的高低并不是天生就决定的。从某一方面来看,它更像是一种想象力以及创造力的体现。要知道想象力是每个人都有的,这种能力在人刚出生时,并没有什么差异,只是由于后天的经历不同,使这种能力分出了高低。有些人经常会用一种固定的模式来做一些固定的事情,时间长了,自身的想象力很难突破这种已经形成的空间,自己的思维也就被禁锢住了。想象力差的人,往往对新生事物的反应比较迟钝,突出的表现就是不敢接触新东西。因为这种新东西,往往打破了常规,让这些人无所适从。游戏可以说是新鲜事物中的新鲜事物,每部游戏都不一样,都有自己的特色。想象力丰富的人,在拿到一款新游戏时会表现出反应灵活,能随心所欲的去玩。而想象力差的人,则大多数时候会表现出反应木讷,并且不敢大胆投身于游戏,生怕一招走错,满盘皆输。

我喜欢把玩家按对游戏的悟性分为三种类型。第一种是只会开始型。这种类型的玩家基本上可以做到每个游戏都可以开始,但开始之后自己该去做什么还不清楚,还要有一段时间的观察,往往要牺牲几次才能彻底了解游戏。第二种是似懂非懂型。这种类型的玩家差不多能够做到在第一次进入游戏时就能在最简单的难度下通关,可以说打任何类型的游戏都不会有一头雾水的感觉。第三种则是大彻大悟型。这种类型的玩家在游戏中表现出的悟性是惊人的,可以说第一次进入游戏就有一种回到家的感觉。绕迷宫头不晕,拿机枪手不抖,遇到成群的敌人面不改色心不跳。尽管是第一次接触某个游戏,可给人的感觉总以为他已经通过一次关了。以上的这种分类和我们平时经常说的菜鸟、中鸟、老鸟并不相同,因为这种分类完全是按照玩家对游戏的领悟能力来分的,而菜鸟、中鸟、老鸟则是按玩家玩这个游戏的最终水平高低来分的。并不一定所有老鸟对游戏的悟性都很高,因为有的老鸟依靠笨鸟先飞的原理照样成为了老鸟。

说了这么多,其实只想说游戏并不像有的人想的那么简单容易。像很多事情一样,有的人会,有的人还就是不会。写到这的时候又听见老妈在叨唠了:"这么晚了还不睡,又在鼓捣电脑了吧?我老跟你说……"唉!没办法。电脑在老妈眼里就是个大玩具,而我则被归为一天到晚就知道玩的类型。但我也从她的这种想法中体验到她对我的爱,毕竟当年她花一万多块钱买这么个大玩具只是为了让自己的儿子能玩得开心。唉,都不容易啊!■

【编辑人语】玩游戏如同做其它事情一样,想做到驾轻就熟或事半功倍,总是需要那么一点悟性。不过从常识的角度看,人们总是在一个人确实有所作为的时候才会承认他的才华,所以,想要取得共识是不大容易的。

游民调查：由家游杂志与新浪游戏合作进行的全新游戏调查系列行动！

没有人能够在历史的纵深面前无动于衷！于是，当被誉为“呈现整个人类历史长河”的《地球时代》出现在面前时，我们开始沉浸在有些无所适从的快感与震撼中。

不过，“人类的历史”毕竟是一个太过绵长与沉重的承载，在这个“庞然大物”面前，我们只能选择若干片段作为自己心灵的寄托——那么，在《地球时代》罗列的十二个时间段里，大家最想做的事都是些什么呢？最想经历的时间环境又是哪些呢？我们给大家以三个选择的机会，经过一个月的调查得到了一些很有意思的答案，请看——

与历史做个游戏

“数字时代”是最被玩家关注的时段，有 49.24% 的被调查者声称自己在游戏中的最大理想是“发动一场数字战争，让中国成为超级大国”（很爱国嘛，不过有一点黩武哦，呵呵），

“原子时代”则是第二受欢迎的时段，有 46.22% 的人投票表示自己希望能回到上世纪中叶大干一场，亲手在日本上空扔下几颗原子弹。（如果大家的希望都被满足，日本群岛估计早就沉到海沟里去了）；

纳米时代的拥趸也不在少数，有 35.05% 的玩家对这个完全指向未来的时段充满了兴趣。也许，没有拘束地演绎自己的想象力一直就是人类的本能吧。

与以上这三个时段相比，《地球时代》里其它九个时段对玩家的吸引力则明显降低了，他们的得票情况分别如下

帝国时代	19.44%
中世纪时代	19.03%
工业时代	18.33%
黑暗时代	15.61%
青铜器时代	15.21%
文艺复兴时期	15.01%
旧石器时代	11.78%
铜器时代	10.37%
新石器时代	5.74%

玩家的选择当然无可厚非——萝卜青菜各有所爱嘛。但小编还是很奇怪：怎么好像大伙对于离自己越远的历史越没兴趣呢？难道那些硬邦邦的航母、飞机、激光炮就真的比斯巴达克斯、亚历山大还吸引人吗?!

当然，投票统计只是我们调查的一部分内容，大家发表的评论其实才更有意思，不看真可惜了——

温瑞安有本书——写得很烂，名字起得却好：《说英雄谁是英雄》。人类的历史是英雄的历史，这无可置疑，无数的生命因为庸庸碌碌的存在而丢失了历史的关注，只有极少数人靠着决心与机会成为后人心中不变的坐标。我不关注未来，因为事实每每证明各种预言的可笑，因此《地球时代》真正的卖点并不是在纳米时代如何指挥一场仅仅存在于想象的战争，而是给我们一个机会——去印证那些英雄曾经的脚步。我很喜欢拿破仑。在我眼中，他最有魅力的时刻不是葡月风云，不是土仑之役，更不是他因为豪情或冲动策划的侵俄战争，而是他二次复出时，面对拘捕他的部队，沉着地发出命令：“枪口向下！后转！”——那是一种何其非凡的冷静与自信啊！如果有机会，我很想见证这样一个时刻。

——回回阿合马

《地球时代》的另一大卖点是它浓重的历史感，它把人类历史上几乎每一场重大战争都毫无保留地呈现在玩家们的面前。从特里木战争，到第二次世界大战，都是那么壮观，那么真实。当你的装甲部队威风八面地驰骋在欧洲大陆上时，有没有当年巴顿将军的雄风呢？游戏所附带的战役编辑器更让玩家有了创建自己梦想中的战争的机会，去吧，争霸世界的道路就在脚下，世界霸主的宝座就在前方。总的来说《地球时代》几乎就是《文明》的即时策略版，它兼容了《帝国时代》和《文明》这二款大作的长处，独辟蹊径，形成了自己的特点，是一款绝对值得期待的游戏。战争是游戏制作者们一个永恒的题材，而《地球时代》无疑将成为另一个巅峰。

——sim0001

新浪怎么想出这么个调查来？篡改何勇的歌评论一句——是谁出的题这么的烦，到处全都是无聊答案！

旧石器时代——充满血腥，危机四伏，体味的是尊严还是耻辱？

新石器时代——你都知道刀耕火种效率很低，还指望我在这个时代有什么愿望？

铜器时代——埃及是这个时代最伟大的民族么？我可不觉得，尼罗河三角洲的文明不一定就比美索不达米亚平原上的更先进，苏美尔的文字至少不像埃及人那样跟画符似的。

青铜器时代——亚历山大，呵呵，我知道他打到了阿富汗，也知道他是同性恋；这种人有什么好崇拜的。

黑暗时代——匈奴远不像蒙古那样让我有好感，矮矮的个子，阴险的面孔，阿提拉是威风一时，那又怎么样？最后居然自己流鼻血把自己呛死了，用张学友的话说——他还真够衰的啊！

中世纪时代——十字军东征就是一场闹剧！“戴上教皇的帽子，体会绝望的快感！”——是你变态还是我变态。

文艺复兴时期——终于被你抓住机会了！从一开始我就知道这编辑一定是一小资，确实没有几个时代像文艺复兴这样能让人泛酸的……我一直就琢磨着达芬奇心理不健康，不然绝对画不出蒙娜丽莎。不过，你让我选这个干什么？这是《地球时代》还是《文化时代》啊？

帝国时代——我真不知道你是怎么学历史的？这么一个风起云涌的时代，你居然问我们有没有兴趣学麦哲伦？他就是一财迷，被土著砍死一点都不多！大哥，这时候西班牙和葡萄牙已经落伍啦，你得问我们是不是想亲手歼灭无敌舰队才过瘾！

工业时代——拿破仑是个人物。这个选项还算有点意思。

原子时代——原子时代不等于原子弹时代啊。不过，我觉得也就炸日本这件事让我觉得原子弹 TMD 还有点意义，不然整个一摆设啊，你吓唬我我吓唬你，其实谁也不敢真扔！

数字时代——数字战争？你真有想象力。我们现在的主题是和平发展，你是不是把安南当白痴啊？（不过丫跟白痴也差不了多少），你还是问我想不想当盖茨他爸吧！

纳米时代——“在无拘无束的想象中勾画未来世界。”我看不来了，你的想象力已经到头了，连一件事都想不出来了，你都想不出来，让我选什么啊？

综上——再唱一遍：是谁出的题这么的烦，到处全都是无聊答案！

——coolzero0210

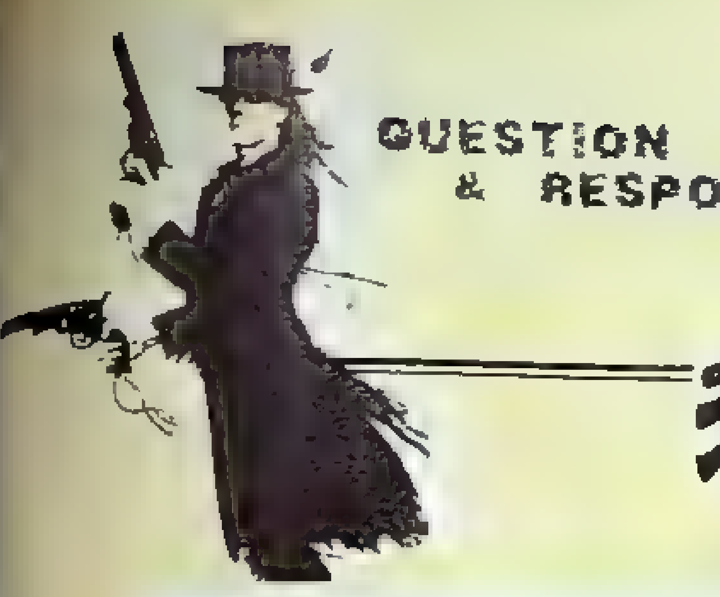
我不是一个想象力特别丰富的人，于是我很难对纳米时代的故事有所设想——坦白说，我根本就没有兴趣。我还是喜欢冷兵器时代的故事，因为，在那种原始的杀戮与搏斗中，不但有一种残酷的美丽，而且还有一种不可替代的对人类本质力量的确认。你不觉得斯巴达克斯比斯大林更像个英雄吗？人为物役是个永远的话题，当科技不断发展的时候，我们也在迷失着自己。有多少游戏值得等待？有多少历史可以重来？如果《地球时代》真给我这样一个机会。那么我想做拔都的副官——亲眼看看这个成吉思汗最杰出的后辈是如何跨越亚欧两洲，把整个俄罗斯置于自己的金帐之下。

——慕容太阳

我等待《地球时代》已经很久，虽然我从来不认为自己是一个玩家。我期待的并不是一份游戏的欢乐，而是一种印证历史的快感——这种快感是我在第一次接触《罗马复兴》时感到的，从那一天起，我不再鄙视游戏。我到现在也没有等到奥美的正版，但我会继续等下去，我必须依赖他来完成自己对历史情感的宣泄；我想印证很多东西。不知道游戏中有没有关于穆斯林圣战的内容。

——水谷逢治

以上言论系网友观点　　新浪游戏　game.sina.com.cn



老鸟坐堂

［主角］菜鸟，老鸟
［流程］求医：请写明游戏名称、版本和具体症状
坐堂：请写明游戏名称以及您的详细通讯地址。
［EXP］如您提供的答案被刊登在第 N 期，将获赠第 N+1 期杂志；超过 300 字的解答另付稿费。
［LEVEL UP］年底评选 5 位坐堂专家，赠阅来年全年杂志。
［传送门］北京 813 信箱《疑症会诊》（100037）或 reader@fcgm.com.cn
［家游提示
①支持正版游戏软件。
②尽信攻略則不如无攻略

暗黑破坏神 II 毁灭之王

●关于用 CUBE 合成橙色装备的方法，攻略中有一条 Safe Weapon 公式：Any Weapon + Ort rune + Perfect Emerald + Magic Jewel，但我按照这公式找齐物品后却不能转换，Weapon 用白色的、蓝色的，Jewel 用已鉴定的、没鉴定的，所有方法都不能合成。请教是攻略有错还是有其他方面需要注意的呢？（合成是在战网上 Normal 级进行的，版本是 V1.09）

【答】不能合成是因为那个公式是 1.08 版本的，1.09 版公式已经变了：Magic Normal/Exceptional/Elite Spear or Javelin Sol Rune + Perfect Emerald + Magic Jewel。

请参考以下网址 http://www.battle.net/diablo2exp/items/craftedtems.shtml

（北京　ukyo）

哈里·波特与魔法石

●帮园丁收集到孵化飞龙所用的燃烧的石头后，下一幕好像是魔法学校开运动会，学生全骑着扫帚满天飞，接着主角也参加进去，但不知道该怎么继续，只是在满天飞，碰到别人会费血直到死掉，然后重来，拜托各位大虾帮帮我。还有游戏中哈里收集的糖果、星星、卡片有什么用？

【答】严格来说这不是运动会，而是霍格华兹传统的魁地奇（Quidditch）比赛。哈利是葛莱芬多学院的搜捕手，他的任务就是骑着他的“光轮 2000”扫帚去捕捉金探子，只要抓住它比赛就结束了。比赛里有几种飞行的球，只有拖着金黄色尾迹的才是金探子。它的飞行有一定规律，哈利要运用飞行课中学到的技巧尽量飞近它，这时屏幕下方的能量槽就会增长。保持这种接近一段时间，能量槽就会长满，接着屏幕下面会出现一只手和来回滑动的金探子，瞅准时机按跳跃键抓住它就万事大吉了，关键是要有耐心。

游戏中哈利收集的糖果叫做“柏蒂全位豆”，只有在第一关是必要的情节，其他关卡不收集也可以。但收集足够的全位豆可以有机会跟弗雷交换到巫师卡。而那些星星叫做“挑战之星”，你能收集到多少挑战之星会直接影响你所在学院的得分，理论上讲分数太低的话在游戏结尾葛莱芬多就得不到学院杯。至于收集卡片，其实并不影响你的游戏过程，它类似于《古墓丽影》中秘密地点的设计，只是给游戏增加一些额外的乐趣，同时了解巫师世界的一些典故。当然你能集全这些巫师卡的话，游戏的结尾会有一点不一样，详细的收集方法可以看 2002 年第 1 期上本人的文章。

（大漠奇侠）

武林群侠传

●在大地图我已经学会刀剑，也促使天剑门绝刀门两位少门主前往乐山，但无论我打输或打赢他们，都无法使他们参悟刀剑合一，最终导致灭门惨剧，希望哪位大虾告知解决方法。

【答】这里是一个数学问题，自己的悟性 + 刀术 + 剑术 >200，可使两位门主悟出刀剑合一；悟性 + 刀术 + 剑术 >250，可使两位少门主悟出刀剑合一。

（江苏　杨钟）

英雄本色

●第二幕第二章 Payne 在码头杀死所有敌人后，按正版所送攻略是走到仓库门口自动进入下一关。但从墩船进去的仓库门打不开，旁边的仓库因为吊桥升起而无法过去，之前的路也被集装箱堵死回不去，我该怎么办？

【答】伙计，想当初咱打到这个地方时，也是为找出路急得团团转，不知你是否发现过在停有小船的那个仓库墙上（靠近铁丝网的一侧）有一个画着圆圈及小三角形的图画，再隔着铁丝网看看那辆有着四个轮子的汽车，联想起什么没有？其实墙上的图画是一个提示，现在用枪对准车轮胎下的那个三角形木楔子来上一枪，汽车会自动滑行撞向吊桥…… 接下来的事情想必咱不说你也知道该咋办了，只提醒你一下已经有两三个家伙从吊桥那边冲过来了。

（湖北　杨国富）

仙狐奇缘外传·水火金雷

●极阴、极阳的武器在哪里？没这两样武器是否只能完成 Bad Ending？

【答】极阴极阳的武器有两对，分别是“射日神弓”和“九尾邪刀”，“盘古开天刀”与“万物初始剑”。

水灵在青沼大街发生第四次进化时会出现选择。选择一，水灵一行在天梯遗迹，后羿与河伯决斗之后，会得到“遗恨之剑”和“射日神弓”。到达素女瑟弦，月净的祭祀之后，风菁华会给水灵等人“九尾邪刀”。在与玲珑的最后一战中装备“射日神弓”和“九尾邪刀”，战胜后触发结局一，玲珑被重新封印，水灵和温焰隐居青芜之园，胜奇和妙思隐居凶林之村。

选择二，水灵等在天机之轮见到黄帝和嫘祖，他们会指引水灵在天机之轮入口处取得“盘古开天刀”与“万物初始剑”。装备它们与玲珑作最后一战，战胜后触发结局二，玲珑被重新封印，水灵，温焰，胜奇，妙思四人一同在仙狐之村隐居。

（安徽　慕容小哀）

输给玲珑就会进入 Bad Ending。战胜玲珑要先用火之极破她的隐身术，再用一对极阴极阳兵器破她的变形术。要战胜玲珑是十分困难的，如果你没有极阴极阳兵器基本上说就只能是 Bad Ending。

（流火星）

FIFA2002

●怎样使用头球攻门？怎样争抢头球？“二过一”听说有地面和空中两种，空中的怎样使出？请告诉我键盘和手柄的两种方式。

【答】球在空中时单击 D 为攻门，单击 A 为吊门。争抢头球 S 切换队员以后按住 A，S 加 A 或者 S 加 D 效果有所不同。二过一即带球时按下空格键，没有听说过空中的。

●怎样在运动中使用弧线球射门?

【答】当队员在运动中的同时按住 Z 键 +D 键射出左弧的球,而同时按住 C 键 +D 键射出右弧的球。

FIFA2002 中常规键盘操作如下

D.射门(头球射门,轻敲两次凌空射门)
S:地面传球(头球摆渡)
A 传空中球吊高球(接高球时为头球吊门)
Z:当按 A.S.D 后屏幕上出现力量条时加按 Z 踢出左旋曲线球
C:当按 A S D 后屏幕上出现力量条时加按 C 踢出右旋曲线球
SPACE:二过一
E 过人(单击、按住和 W+E 有不同的效果)
无球状态下 S:转换球员(头球摆渡)
D 抢断(头球解围)
A 铲球(头球吊高球)

(冈巴,chbingo)

英雄萨姆

●打到游戏最后出现了一个巨大的怪物,我被追到一个房间里,怪物怎么打也不死,它会自动补血。房间四角有四个跳板,利用它们可以在中间释放激光,但还是杀不死怪物,救命

【答】跳过四个跳板,在激光下来之前有一段短暂的空隙,别犹豫,扛着小钢炮上吧,运气好的话激光来之前就可以打掉老怪一半的血,然后……其实就是打个时间差。好了,无敌的叉烧猫,准备迎接资料片的挑战吧!

(四川 ZBW)

暗黑破坏神 II 毁灭之王

●《暗黑 2》中有方便的在左 / 右上角的小地图,但我玩的 1.09 中文版的《暗黑 2》只看见以前的大地图。如何把地图缩小? 第三种卷轴——知识卷轴在哪能得到? 能不能把"神符之语"告诉我?

(阿斗)

重返德军总部

●试用《重返德军总部》的作弊秘技,无论是在开始 / 运行加入命令参数,还是在游戏安装的 Main 子目录中创建一个 uers cfg 的文本文件,写入作弊参数,都无法进入作弊模式。请教如何办? 十分感谢!

(湖北 不息)

永远的伊苏 II

●第四章救出熔岩之村守桥人的儿子塔尔夫之后,如何才能送他回家? 我每次都是走到有毒气的地方就不知怎么办了。

(四川 张宇昕)

特勤机甲队 4

●请问如何将机甲装进运输机里? 小弟琢磨了半天也未明白请各位大侠相助!

(cc 巴哈姆特)

樱花大战 2 PC

●(中文正版)为什么游戏速度其慢无比(音乐正常)? 就连开始的制作单位都一桢一桢的显示,像幻灯片。机器配置为 PⅢ 1G/256M SDR/40G/GTS32 DDR 显卡 /WINME,玩《樱花大战 PC》时一切正常,求各位高手指点。

(北京 李巍 <caeser2@sina com>)

FIFA2001/2002

●请问精彩进球如何保存、回放? 如何在网吧实现联机对战?

(江苏 刘丹)

神秘岛 II

●游戏中的潜艇如何上岸? 由于游戏的代理商已经改行,无从咨询,望诸位高手指点。

(上海 高翔)

魔法门 III

●迷宫中的翻板如何安全通过? 如何免费鉴定物品?

(河北 幺远)

大航海时代 II

●(很老的游戏了!)平常什么都是好的,就没音乐。但在一个很重要的"单挑"时就死机,显示"记忆体不足"? 为什么? 我的电脑是 PⅡ/WINME,求救!

(肖寒)

三国赵云传

●(正版)安装正常,但片头动画后点击"新的开始",开始读盘,屏幕上出现关于游戏背景的介绍文字,文字后自动跳回桌面,无法游戏。我重装过系统,配置如下:C500/ 大众 VB601 主板 /HY64M PC100/TNT2 M64 32M/ 雅马哈 744 声卡 /WIN98SE/DX7 0,请各位前辈赐教。

(云南 徐维泉)

手柄问题

●我买了一个 PC 游戏手柄,驱动程序已安上,但是无法添加到系统里,Windows 提示说系统里的驱动程序已满,无法添加,要添加只有删除原来的程序。可是更本就没有一个程序。我不知该怎样办,请各路好汉救救小弟。

(王)

显卡问题

●几天前我把 ELSA GEFORCE2 MX 5.5ns 版显卡升级为原厂 ATI RADEON 8500 64M 后,发现我手上所有 3D GAME 如奥妮 V1.7 中文版、CS、MAX PAYNE、SERIOUS SAM、FLASHPOINT 等都出现进入 GAME 几分钟后死机的现象,且只能 RESET 重启。我先后用过 DX 8.0、8.1 和 ATI 4.13.7191 版、4 13.7206 版,WIN98SE 重装都无用,但运行 3DMARK2000/2001 都正常通过,请问是何原因。配置是 PⅢ 1G/Intel 原装 815EEA/128M HY+256M KINGMAX/ 创新 5.1/SONY DDU1621/IBM 30G/ 世纪之星宽频沙漠之洲电源。

(LUMINZHEN@CITIZ NET)

荣誉勋章

Medal of Honor: Allied Assault

使用命令行参数"+set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1"启动游戏(例:假如你的游戏安装目录为 D:\MOHAA,在视窗的"开始\运行"对话框中选取主执行文件并在引号后面输入如"D:\MOHAA\MOHAA exe" +set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1),在单人游戏中按【~】键即可进入控制台,输入下列代码并回车获得相应功能

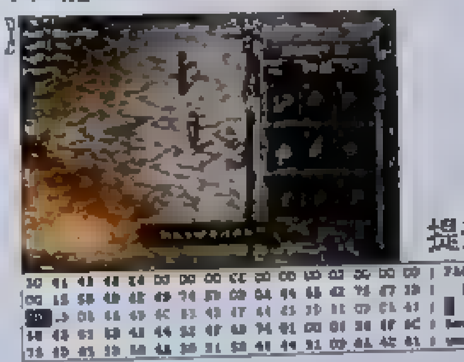
dog	刀枪不入模式
fullheal	生命全满
wuss	获得所有武器及弹药
noclip	穿墙 / 飞行模式
notarget	大部分敌人不会攻击主角

【测试:有效 Aan 提供 A】

新剑侠情缘

把电脑日期设为 2001 年 12 月 29 日至 2002 年 1 月 1 日间的日子,在临安城地图的东北方张风张大人府前有一对情侣,和他们说话,每说一遍都可赚到八十两银子!另外在长安城的大街上有三个人分别是罗杰、云老爷和许秦娘,和他们说话也有银子赚。

使用十六进制编辑器(例如 UltraEdit 或 HexEdit,绝不可使用文本编辑器,否则游戏将无法启动,请在修改前备份 INI 文件)打开游戏安装目录中的 NewSword ini,将其中的将 Debug=0 改为 1 并存盘,进入游戏后便可使用下列功能键

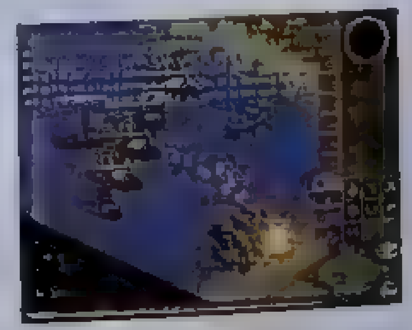


【SHIFT】+【F12】	开启 / 关闭秘技模式
【SHIFT】+【A】	生命、体力、内力全满
【SHIFT】+【B】	显示地图区域限制
【SHIFT】+【G】	锁定生命
【SHIFT】+【K】	提升正在修炼的武功等级
【SHIFT】+【L】	提升人物等级
【SHIFT】+【I】	物品全齐
【SHIFT】+【M】	得到 1000 两银子
【SHIFT】+【BACKSPACE】	杀死所有敌人

【测试 有效 WING 提供 A】

千年战争

游戏中按回车键出现输入提示,输入下列代码并回车获得相应功能(注意其中的 1 是数字 1 而不是字母 l):



hsee	地图雾影全开
hmoney	军粮木材 +50000
hspeed	生产加速
hpower	你的部队刀枪不入
hwin	当前关卡立即获胜
1_lose	当前关卡立即落败
1_map	大地图存成图形档
1_goods	各种箭 +50
1_level	人物等级增加
1_up	攻击力增加
1_rain	下雨
1_status	列出目标的坐标信息

【测试:有效 WING 提供 A】

傲视三国之三分天下

在游戏中按回车键出现输入提示栏,输入以下代码并回车获得相应功能(花括号不能省略)

{levelup}	将领或士兵提升一个等级
{levelmax}	将领或士兵升级到最高等级
{hlylevelup}	翰林院升级
{ineedwood}	增加 1000 单位木头
{ineedmeat}	增加 1000 单位生肉
{ineedrice}	增加 1000 单位谷物
{ineedfood}	增加 1000 单位食物
{ineedwine}	增加 1000 单位酒水
{ineediron}	增加 1000 单位镔铁
{ineedall}	所有城市资源增加 50000 单位
{ineedopenallstory}	打开所有剧情关
{ineedclear}	消灭所有视窗内的敌人
{ineedwin}	当前关卡立即获胜
{fps}	显示画面刷新帧数
{ver}	显示游戏版本号

【测试:有效 MAX 提供 A】

不朽之君

Etherlords

游戏中按【~】进入控制台,输入 EtherRevelation 回车开启秘技模式,此后用同样方法可输入下列代码并回车获得相应功能:

冒险模式中:

open_fog	关闭战场雾影
hide_fog	开启战场雾影
lose	当前任务失败
win	当前任务获胜
save	快速存储进度
load	快速读取进度
player	玩者资料显示
give all	除 Ether 各种资源 +15
view resources	各种资源信息显示
view hand	玩者手中的相关信息显示
view heroes	英雄的信息显示
open_tomb	所有墓穴开启
test	功能不明
set	功能不明
net start	功能不明
net connect	功能不明
net host	功能不明

战斗模式中

lose	战斗失败
win	战斗获胜
view_hand	开启敌人手中的相关信息显示
hide_hand	关闭敌人手中的相关信息显示
swap	交换你和敌人
view army	开启你的军队的相关信息显示
view players	战斗人员信息显示
view spells	列出所有咒语及生物的四字符代码

add spell xxxx	获得指定代码的咒语,xxxx 为上述代码
add creature xxxx	获得指定代码的生物,xxxx 为上述代码
change health #	设定生命为指定数值 #
change mana #	设定魔力为指定数值 #
change links #	设定连接为指定数值 #
change enemy health #	设定敌人生命为指定数值 #
change enemy mana #	设定敌人魔力为指定数值 #
change enemy links #	设定敌人连接为指定数值 #
spec	功能不明
disenchant	功能不明
view creature	功能不明

测试 NA PAGAN 提供 A

职业自行车越野赛
Mat Hoffman s Pro BMX

暂停游戏,按住〖SHIFT〗并输入下列代码即可获得相应功能,注意使用数字小键盘输入数字,如果秘技输入成功,屏幕会震动

S66S	获得宽大的车胎
4AWD	可获完美平衡
4W62	增加 8 分钟的时间
648W	Burnside 关卡
648A	School 关卡
648D	Warehouse 关卡
648S	Granny Rider
4AW8	关闭屏幕信息显示
AS86WA84 Special	总是充满状态
466WSS	得分乘 10 倍
SSW664	得分减 10 倍

注意使用下列对应关系来设定用于上述秘技代码的字母键功能

W	Pedal
S	Brake
A	Left
D	Right
2	Bunnyhop
4	Air Trick
6	Spin Trick
8	Grind/Stall

〖测试 NA PAGAN 提供 A〗

机器人战争
Robot Wars

游戏开始时会询问玩者的名字,输入 JPEARCE 并进入游戏,你就可以获得大量的金钱,并可选用所有机器人、赛场及奖品。

〖测试 NA PAGAN 提供 B〗

幸存者
Survivor

在角色创建画面使用 ImTheHost 作为玩者名字，即可在游戏中操控 Jeff Probst。〖测试.NA PAGAN 提供 C〗

拉力大师
Master Rally

在游戏选单画面,使用下列代码作为玩者名字,即可获得相应功能

MEGOTPELKA	可选用所有游戏中未开放的功能
MRWHIPPIER	开放所有邀请
MONKEYMRMAGIC	开放拉力大师
OPENROYSLOT	开放所有车辆
NINETYFOUR	开放所有车辆级别
SWEDGERAMA	开放所有挑战赛

〖测试 NA PAGAN 提供 A〗

深海之神
Aquanox

用纯文本编辑器打开游戏安装目录 aquanox/dat/sav 中的 player_start des 文件，其中 Credits = 240 一行表示游戏开始时你所拥有的金钱数,比如可以将其改为 999999,这样你就可以购买想要的舰船及武器了。

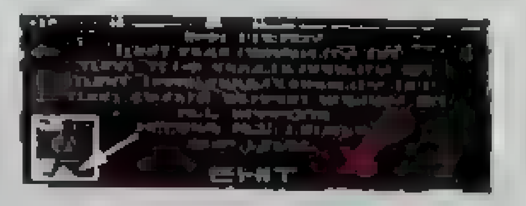
〖测试·有效 PAGAN 提供 C〗

交通巨人
Traffic Giant

把你的交通线命名为 Gladstone 即可获得更多金钱.
把你的交通线命名为 Gearloose 当前关卡即可获胜。

〖测试 NA PAGAN 提供 C〗

伊甸园计划
Project Eden



使用命令行参数 "-cheat" 启动游戏（例 假如你的游戏安装目录为 D:\EDEN,在视窗的 "开始\运行" 对话框中选取主执行文件并在引号后面输入如 "D:\EDEN\Eden.exe" -cheat）,在游戏中按鼠标右键弹出功能选单,点击画面右下角的三角图像中的叹号即可进入秘技选单,在此可以设定各种功能。有些秘技的激活需要你对四个角色都开启一次。

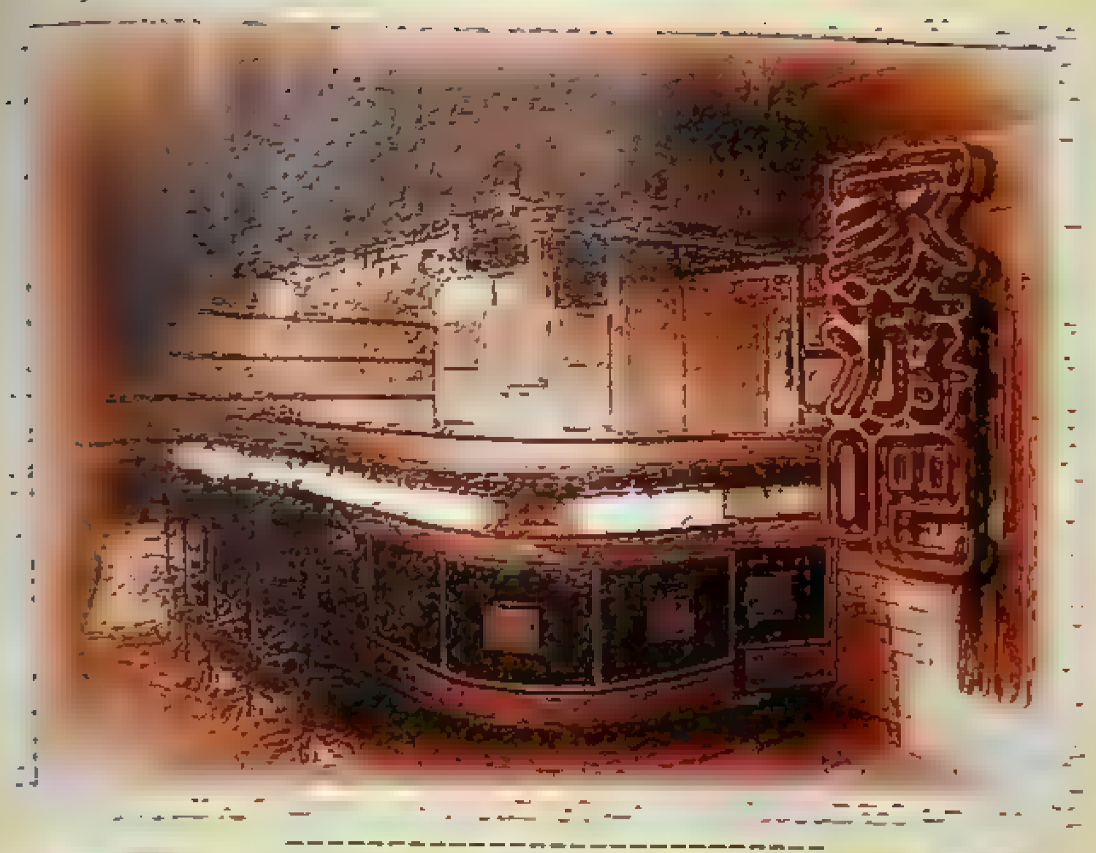
〖测试·有效 PAGAN 提供 A〗

星际迷航:星际舰队 II
Star Trek: Armada 2

在游戏中按回车出现输入提示，输入下列代码并回车获得相应功能

avoidance	快速招募船员
youstopmecold	快速建造舰船
canofwhoopass	更高的舰船人工智能
kobayashimaru	跳关

〖测试 NA PAGAN 提供 A〗



游吧夜话

像预料的那样,读者调查表堆积如山,互动家园里发言不断,大家对杂志的改版反响相当热列。

说实话,这次改版,有些事我们做得很糟。比如在大幅变动封面设计后,没有及时进行宣传,害苦了不少忠实读者。很多读者在信中描述了多次前往书报摊点寻觅《家游》的经历,有的朋友经过问询或指点找到了,有的朋友目光敏锐发现了,有的朋友通过"游戏有益身心,沉迷影响生活"这一《家游》独有的敬告确认了，还有的朋友翻到老编小编们的名字后认出了 · 大家买本杂志费这么大劲,我们觉得很惭愧,也很感动。

还有栏目的重大调整,可能的话我们本应在去年出一本试刊,至少也该在 12 期杂志中提前告诉大家,但是我们的确没有时间了。事实上,杂志改版方案直到第 1 期杂志编排完成前一周仍有这样那样的修正。最终呈现在大家面前的,就是这样一本变化得很不婉转也很不完满的杂志。甚至在第一期杂志上,我们也没能顾得上向大家表示歉意,而是忙不迭地介绍新栏目

反馈回来的意见多种多样,最能代表读者观感的,是本期小店中一位朋友说的 不习惯,但很喜欢。

一本有着八年历史的杂志,为什么要让读者感到"不习惯"呢? 记得在互动家园论坛中,一位朋友发言说 我最怕的就是编辑们感到满足而停滞不前,千万不要使杂志在沉闷中逐渐消失! 我当时的回应是 有一句话叫"年轻的激情从没实现,年老的追忆从没发生。"这是我最怕的……是的,我们还有那么一点激情和理想,我们还想努力为大家奉献一本更精彩更有活力的杂志,我们还希望在年青的日子里,能够创造和发掘更多快乐与大家分享。我们的选择就是改变,这勇气来自所有支持《家游》的读者,深深感谢你们!

不知道已喝了几杯咖啡,廊下灯光幽幽,烟雾缭绕。我拧开唱机,郑钧的《1/3 理想》传了出来,铮铮吉他中是近乎自省的声音·

不可能让每个人都如愿,但每个人都能让我为难,
让我心力交瘁,也让我觉得美
…
我愿不惜代价,只要完美一下。
我和我仅有的理想,走在寻找的路上,
有时清醒,有时迷茫,但愿别失去方向,方向

小马（awe@fcgm.com.cn）

来函照登

●北京 郑路

当我刚翻开这本书时,像是冷不防被人用冷水从头上浇下;像是被人在背后打了一闷棍,像是在 CS 里被一个匪徒用 AK-47 爆头,像在 D2 中找到一绝好暗金装备而突然死机……一样的惊怒和泄气!

一本好杂志,怎就变得"面目全非",难道是一幅抽象的现代画?

但当我看完之后,我顿时大悟,又高兴了!

被人倒冷水,是为了防止头脑过热,挨闷棍是天灾（我自认倒霉,树枝都能打到我）,在被爆头后我变得更机智,重新进入时,我发现装备已在储物栏里!!

读完后,我发现,家游的版面虽不太好了,但内涵没变,仍是一本值得购买的好书。希望在新的一年中,家游能越办越好! ——一个读了两年家游的大学生。

●河南 风影长歌

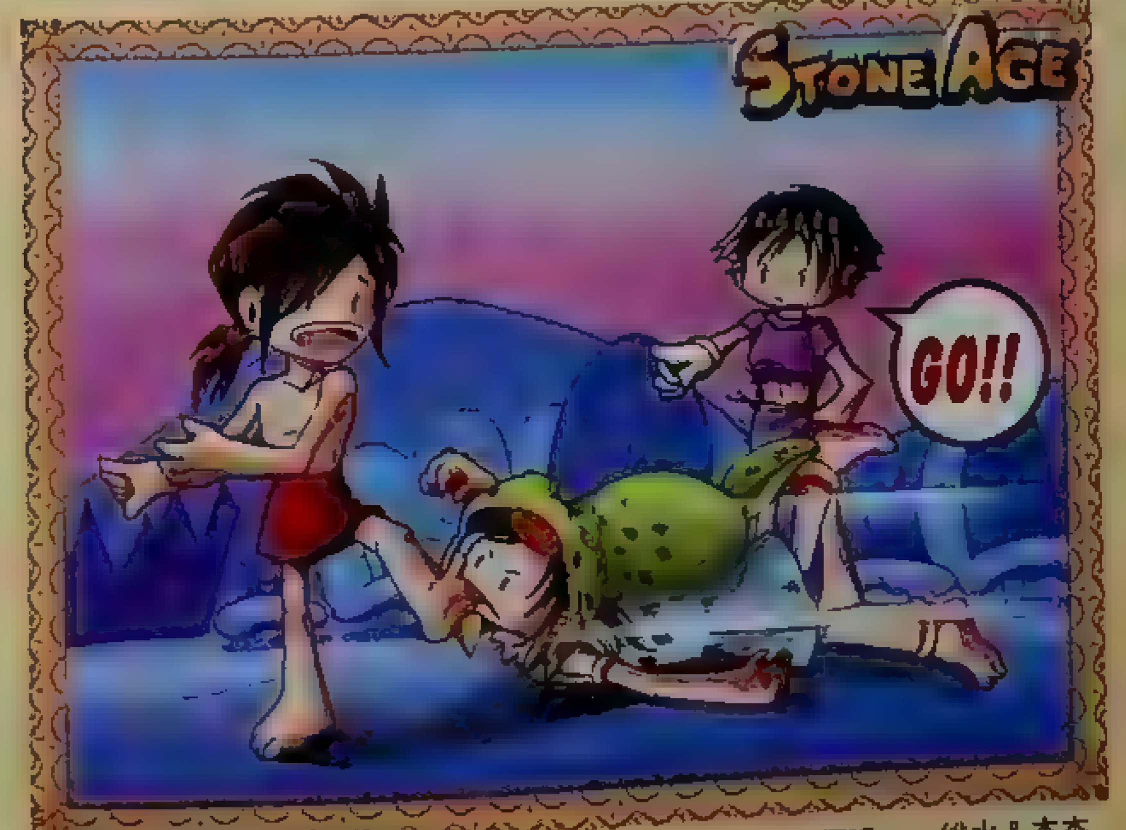
这是我第一次写问卷,杏花村里许多人都是这么说的。以前,我从未想过要写问卷,但这一次 ·· 让我无法容忍。

当我从书店老板手中接过这一期的家游时，第一感觉竟是家游薄了许多,我翻开一看,前后的广告页都不见了,我以为这是家游变薄的原因。飞奔回家仔细地看了起来,但越看越令我感到恼火……

我含着热泪,用颤抖的手一页一页数着家游。为什么要减少页码呢? 家游改版,我们支持,因为我们相信你们,家游涨价,我们支持,因为全彩。不管你们加多少广告,我都不会有怨言的,其实我也很喜欢你们加广告页的,但为什么要减少呢?用尺子量一下,也有 1.XXmm 呢!我曾在论坛上说过,当我拿到新的家游时,捧着厚实的家游,心中总是会有一种快乐的充实感,喜欢炫耀似的让每个人都看到我手中书的厚度,但是……拿到这一期的家游时,好薄呀 · 我心中好像失落了什么似的,我的心被深深的刺伤了,这也许并不怪你们,你们也有自己的难处,可我总无法解开自己的心结,也许过一段时间就好了。

（附信）离刚买杂志已经两个多小时了,重新看了一遍自己写的东西,有点那个,太激烈和偏颇了。只是已经写好了,没法再改,一时的头脑发热写下了让大家见笑的文字。

客观的说,这期的家游带给我的冲击是很大的,它完美了许多 问卷是没看杂志前写的,文章责情不责多,希望刚才看了那些文字不要生气。捧着新的家游,更加给我一种小心翼翼的感觉,仿佛它比原来的脆弱了许多,但也比原来的更让人



《GO! 人宠绯水》 福建 绯水 & 杰杰

《FF 梦想家》 北京 张健

森罡

为什么这一期的家游吧没有登论坛上的内容呢？其实，就算是能上网，在论坛上的那些好文章匆匆一扫而过，与在书上看时细心的思索，感觉是完全不同的。我觉得，似乎把家游吧分出来做成一个小册子，或者像问卷一样夹在书后，内容适当多一些，多加些读者来信，不是很好吗？我看以前的杏花村时总有一种意犹未尽、不过瘾的感觉，尤其是这一期。

想到写到，有些长了。

●湖北　张志奇

已经往书报亭跑了几天了，今天终于见到全新《家游》（今天可是六号啦，不过也好，六六大顺呀）。新的封面在网上已经见过了，感觉东西太多，有点乱了。翻开书首先见到了那张粘贴画，我很喜欢，不知是新年礼物还是《家》新的创举会继续下去？仔细把书看了一遍，先是惊喜，接着有些困惑，最后又感觉到《家》的味道——我回“家”了。

总体说杂志改版比较成功，彩页十分精美，风格得到强化，全新的栏目结构更是出人意料 按游戏类型分配栏目很有创意也很科学方便，就是还不太习惯。另外我觉得栏目标题与杂志整体风格不符，杂志很亲切、幽默，可标题无不体现着“霸权主义”，也不知谁惹怒了小编，让你们发这么大火。其次分类也存在问题，《要塞》按经营模拟游戏分到了“强手大亨”里，可这个游戏按风格更应该和《文明》一起呆在“霸者之道”才是。我觉得不应只看游戏类型，最重要的是符合广大读者的习惯。我觉得不够好的地方还有，游戏小说没有了，有些报道太简单，图文重叠搞得看不清字的情况依然存在，还有少许错别字。真不好意思一口气说了这么多缺点，只希望《家游》越办越好，成为所有玩家的家！

不习惯，但很喜欢！！！

家园转帖

●llx：太失望了（看家游有感）

优点 1 杂志变成了彩色的！2 广告的排版很合理（如果看过 PC Gamer 的朋友就知道了）。

缺点·1 每个板块的标题名太华而不实。2.文章看起来太乱，不知从哪看才好。3.硬件为什么一点也没有呢？4 “霸者之道”和“强手大亨”合起来叫攻略天地得了吧，还那么麻烦！5 最差的是攻略占的比重太大了（同学从美国带回的 PC Gamer 游戏杂志里没有一页是攻略，它倡导玩家自己动脑去玩游戏）可家游呢就靠它来支撑了，唉不知编辑是如何想的。

总的感觉是 99%失望 +1%喜悦，想做国内游戏杂志的№1 还得努力啊！

——蓝魔 K3

我是 1%失望 +99%喜悦，活活 ~~ 编辑们很难做的，给他们点时间

——红塔山

哦？攻略比重还大吗?！我知足了，在国内来说算少的了。

——White_wang

正版游戏都有说明书，应登一点游戏心得一类的东西，引起我们的共鸣。

——灵修

广告和正文完美的结合到一起，让您开始怀疑，家游出一期杂志赚多少广告费？

——火宅の人

有什么可怀疑的?！不会赚广告费的杂志根本不配称优秀杂志，广告是现代媒体的生存之本！

——白浪滔天

改革是痛苦的，但改革后的效果会很明显。让我们再等等吧！

——家游 fans

太多的失望，已成了习惯，太多的期望，下期别这样！

——天山玉壶冰心

嗯，我来说一点我的看法。我把第一期和去年的第十期比较了一下，觉得这最新的一期颜色真是很美，搭配得非常美观。我高兴地翻开，可是十分钟后我放下了。为什么呢？因为眼晕得厉害。好多页我都有这样的感觉，又是背景色，又是背景图，每一处空白都点缀着大大小小的画，看得我眼花缭乱。当然不是说不漂亮，可是在五彩缤纷的页面上，文字的用色就有点显淡，再加上文字偏小，是真的太小了，这样画就有了喧宾夺主的味道，仿佛成了一本配字漫画书。

我是非常赞成改版彩页的，但我想彩色应该适可而止吧，如果太多了反而适得其反，就好象全身戴满首饰的女子，其给人的感觉一定也是眼花缭乱。

《期待夏天》　辽宁　孙国强

●斯罗酷：2002.1 期杂志挑刺第一弹

37 页的魔兽世界的制作公司印错了，呵呵，暴雪变成了西木头了。

——指挥官

20 页 WCG2001 尘埃落定中的星际争霸冠军的 ID 错了，应该是 gonia119。还有 WCG 的奖牌榜上韩国应为 1 枚银牌，不是 2 枚，那一块是属于英国的，可以去 WCG 的官方网站看看（http://www.worldcybergame.com）。还有 53 页中间第 10 行，"Tree Model Detrail" 应为 "Tree Model Detail"！第 29 页，第三波发行的《三国赵云传》应该是 4CD，不是 1CD！第 90 页，盟军 2 隐藏关介绍，第一和第二隐藏关图片位置中“桑膛”应为“澡堂”。我可是查了《现代汉语词典》的哦！还有第 110 页，左边第二段第 9 行 “Play A Miltiplayer” 是否应该是 “Play A Multiplayer”？我还没玩这个游戏，但我记得多人游戏应该是 "Multiplay"！

昨天寝室停电，《家》也没看，Bug 也没找，不爽…… 还有个意见就是有些字挤到一起去了，象 20 页的 WCG 新闻里 Unreal Tournament 不仔细看还以为是 Unreal Toumament 呢！希望《家》能早日 NB（No Bug）！，小编就可以少扣奖金啦。

——小民 9155

我也说一个 ~~ 网络游戏部分 大话西游的上市日期打成了 2002 年 12 月底，好遥远啊！

——yexinad

《狼穴》秘籍里的 cheat 应该是 cheats！

——黑色咆哮

P12 中间一列倒数第十行把两行文字印了重了起来。

——指挥官

第 57 页，《重返德军总部》支持 D3D 加速??

——猫尾狐

P109《樱大战攻略》中间列，倒数第 10 行印错行了。还有不是错误的错误，也是老话重谈 关于《文明 3》的出品公司，P28 写的是 Hasbro，转篇 P31 写的是 Firaxis，事实是开发制作是 Firaxis，代理发行是 Hasbro Interactive。这虽然不能算错，但还是会给人阅读带来一些困扰。过去曾经有人提到这个问题，如果不能把 2 个都写上，还是注明制作或发行比较好。

呵呵，全彩的确很漂亮哦^_^

●hsnml·又是那年的那个感觉——一个老读者对新家游的感想

我是从创刊号前后开始买家游的，到现在一直没间断过。应该说，在我眼里，家游的重大改动只有三次：一、从骑订改为胶订。二、改为不规则的 16 开。三、就是现在这次改版。从内容上讲，第一次改版前，家游倾重的是游戏机方面，第二次则是电脑软硬知识和游戏各占一边天 第三次则是游戏占主要，现在这次就几乎是游戏的天下。说实话，第一次改版前，我很乐意买，觉得家游很棒，但是第一次改版后，我觉得家游一点自己的特色也没有了，越看越乏味，且封面也是很难看，曾有过好几次放弃购买的念头，但终是因为不忍心所以一直接着买下来；等到第二次改版后，觉得家游已经找到了自己的方向了，也很高兴，但是看家游还是提不起兴致，觉得虽然版式改了，目标也明确为游戏了，但是内容和栏目水准还是不高，而且那个很呆板的刊头还是没变化。听说了今年又要改版，我还是抱着期待的心情，但同时，我也下了个决定，如果还是换汤不换药的话，我就彻底和家游说再见了！但是出乎我意料的是，没想到这次的改版居然这么棒！

我是在晚上 6 点多在报摊昏暗的灯光下见到新家游的，当时情况是这样的 我盯着一本杂志的封面看了足足有 3 分钟，翻遍脑中的记忆库，将自己知道的每本杂志都回想了一番，就是没发现哪本杂志的封面版式同这本的封面版式一样，正在疑惑中，BOSS 说 这是那个家游啊，新改版了 ……啊！不会吧！绰起一看，发现原来那个难看的刊头居然改成了现在这个样子，实在是太棒了！二话不说，扔下钱，抱起家游我就跑回了家。在一番仔细漫长的品味之后，我发现我又找回了当年看家游时的激情和感觉，这次栏目改动之大，实在是远远超乎我的预计，现在的家游可说是方向明确，特色鲜明，而且封面的设计也是绝美，还有一件值得赞许的，就是家游的全彩居然全是用的轻涂纸，而没有用那种手感很烂的胶版纸！新的家游真是太让我激动了，我只能语无伦次地打下这些话，来表达我的心情！当然我会接着买家游，一直买，希望你们继续努力！另外，我想说一声 众编辛苦了！

——Claude

我只经历了这一次改版，虽然家里说的游戏和其他杂志报纸一样，但家的语言内容比他们详实有说服力，枪手与非枪手的区别就在于此吧！［众编（凶神状）谁是枪手！］

——宇宙海盗

《家》的内容没说的。

——异教徒

只是你的标题就已经让我心有戚戚焉了 用游哥在超级卡曼奇 4 中的一句话来形容我的心情——喜极而泣！

——残星亮剑

《家》改版还是很成功的。

——光明好牛

那年的感觉永远不会再来了，虽然现在的家很不错。

——StCloud

support~~ 但是还是有些地方需要改进的，hehe~~~ 众编 +u+u

●布：PLAY！的背后

刚才去收拾家游，很悲哀的发现自己只有从总第 48 期开始的杂志。看起来厚厚的一叠，本以为会多些的。更遗憾的是我没有找到 2000 年第 6 期的杂志，改版前的最后一期啊，不知道还能不能邮购？我睡起了就出去邮购去年的增刊，然后要出门几天，所以希望能在中午看到答案，先谢谢了！不管怎么说，也是三年多的时间，游戏杂志我就买一份家游。家游又改版了，这时我问自己一个问题·我为什么选择家游？

是为了那些新闻吗？那些新闻等我们拿到杂志的时候应该成旧闻了吧，那寥寥数语也实在勾不起我阅读的欲望，通常看一下标题也就差不多了。

是为了那些攻略吗？不说网上可以找到几乎所有游戏的详细攻略吧。假如我不能上网，那么那些攻略对我难道就很有意义？先不说刊登攻略的游戏我玩不玩，就算我玩吧，那么让我们来看看最主要的两种游戏攻略。

RPG 我想玩 RPG 的目的就是去体会的，而所有的 RPG 攻略都会告诉你这时候该干什么那时候该干什么。我就不知道了，在你知道了所有的情节以后在去玩这个游戏还有什么意思？如果想看详细的对白，那么好的小说多的是，随便挑一本应该都不比游戏来得差。如果想看动画，建议你马上到街上的盗版店去，那儿的 CG 并不少。

战棋游戏和即时策略单机版 玩这种游戏最主要的应该是享受思考的乐趣以及任务完成后的成就感吧，但是攻略把一切都剥夺了……

SO，攻略我是从来不看的，我想不看这种攻略的朋友也很多吧。我希望看到的是经验和技巧，像一些策略游戏，盟军啊，文明啊（像这期的《文明》就不错），有很多文章可做吧。还有一些热门对战游戏，星际，帝国，CS，有很多东西可以写的嘛。特别是一些连机的技巧，总比那些攻略有价值的多吧？我就特别喜欢那几篇关于赛车游戏的技巧文章！

可以说，攻略越多，说明小编越偷懒，因为攻略是最容易写的东西了，只要你通关了，就可以把攻略写出来。做为一个有品位的游戏杂志，应该倡导一种游戏文化。而游戏文化不需要攻略，除非你能把攻略写得文采飞扬，让不玩游戏的人都可以当小说看。可是又有几篇攻略达到了这个境界呢？

顺带说一下游戏前瞻，很多游戏前瞻真的很没有内容。举 FIFA 为例子吧。一直以来就想写个模版文章给你们寄去，从 FIFA97 开始到 FIFA2001，几乎就没有什么变化，就是那么几句话，用了什么什么新技术啊，什么什么更什么什么了啊 -- 都是这样，实在是有骗稿费之嫌。我想认真看过那些文章的家友们都会同意我的看法。希望以后能尽量减少这种现象。

挑了毛病，夸奖几句。这期杂志的几个专题我觉得很好，要是整本杂志看起来都是这样的专题那就爽多了！可能这样要求很高，组稿困难了些，不过希望小编们多多努力哦！）

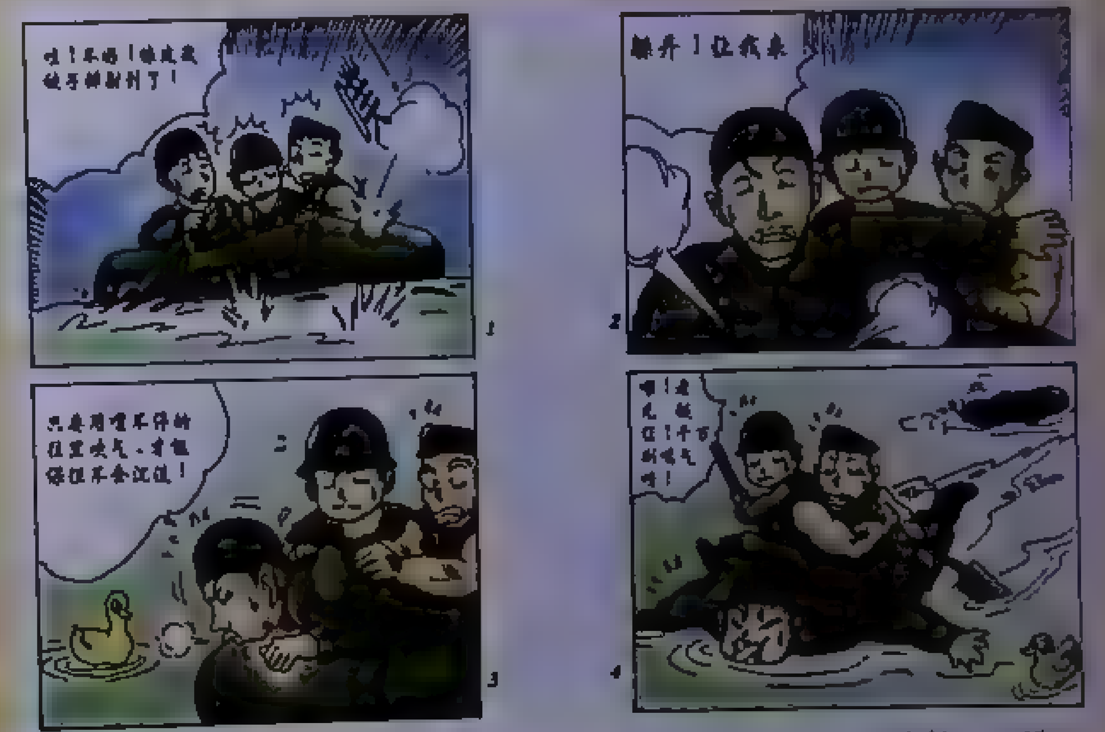
这里我请求网上的一些朋友在想问题前想想那些不能上网的玩家，或许就会理解小编们的不容易了。

有些跑题了，回到为什么选择家游这个问题上来。新一期的家变成了 PLAY！那么是不是应该在这大大的 PLAY！后印上一行小小的 CULTURE！呢？喜欢家游就是因为家游散发出来的那一点文化味道，连栏目的名称都那么好听，杏花村，文渊阁…… 可是现在这些东西到哪儿去了呢？说是融入了其他栏目，可是文化的味道明显不如以前了。我真的不知道这个 PLAY！是什么意思，看到以后相当失望，难道家游的小编就仅仅希望游戏是 PLAY 而已吗?！不要跟我说什么《游戏的人》，是，我认同这个观点，但是那是西方文化，并不是每一个人看到 PLAY！都能把 PLAY 上升到哲学高度的。同样，我也无法对这个 PLAY 做出更深一步的理解。只是我实在不愿意把他理解为家游堕落了（对不起，言重了些）。

在上一次改版前，小马说了这么一段话 “在这次改版的当口，曾经想过把小店重新翻修，再换个新招牌什么的，但看着读者朋友对小店的热情眷顾，又不忍改掉这四年的老字号。毕竟在一个熟悉的空间里进行交流，感觉要亲切得多。”白纸黑字，请查阅 2000 年 7 月号 171 页。传统是很珍贵的，用钱都买不来的，而家游说丢就丢了……

能出《游戏文学》这样的增刊的杂志不多吧，或许就只有家游一家。文渊阁基本上在每次的读者调查中都名列前茅，也是说没就没了。没有了这样一种气氛，很难想象家游还能不能拿出第二本增刊，还能不能让人有那么大的期待

《盟军敢死队之 AI》　吉林　吴理



《盟军敢死队之“赶水”队员》　吉林　吴理

《"大菠萝"层第XX遍》　　江西　李铮

或许你会说文渊阁同样在不受欢迎栏目中榜上有名，但是一个杂志要是不能坚持自己的风格，他终将失去所有的读者。我不知道其他的游戏杂志里能否找出一个像文渊阁这样的栏目，但我相信，文渊阁一定是历史最悠久的，遗憾的是，它将暂时或者永远成为历史。

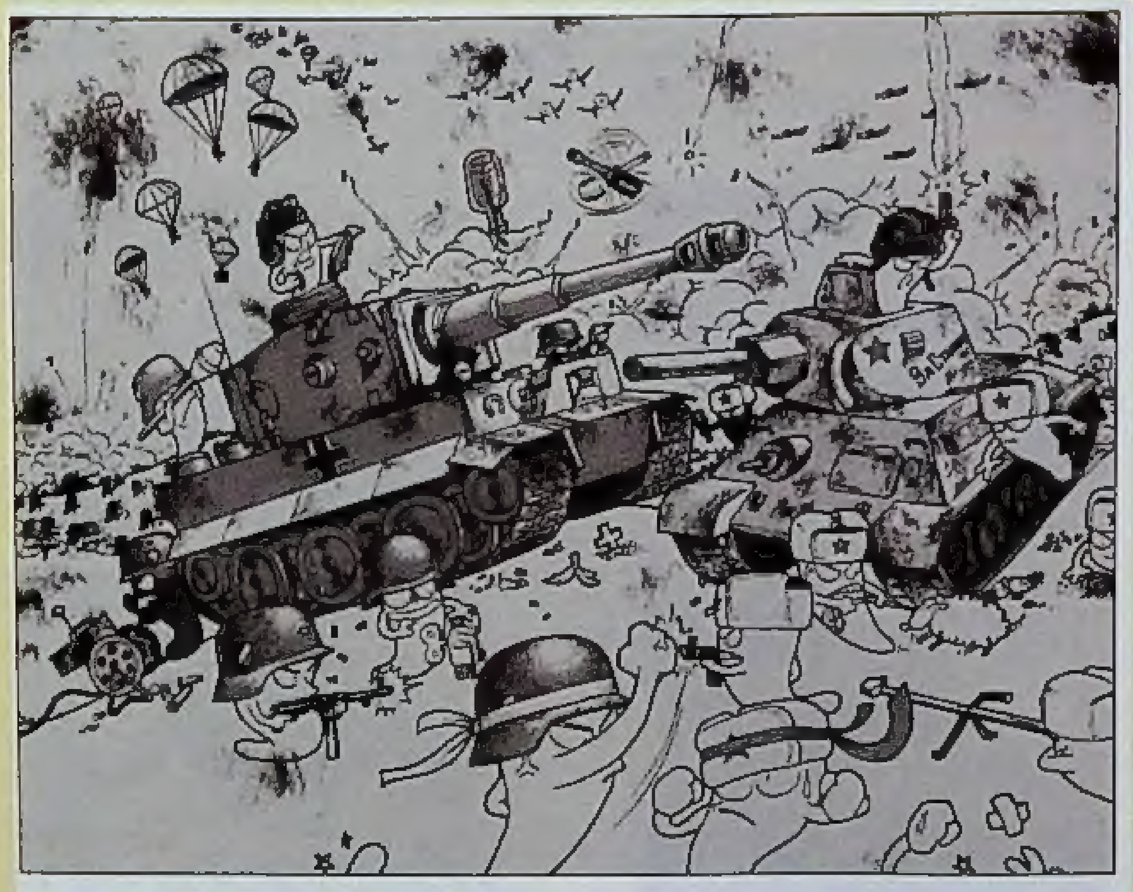
这些可能都是一些细节问题，可正是一个个的细节衬托出了一份杂志的格调来。这里斗胆建议：下期家游恢复一部分的黑白页面，用来刊登《文渊阁》和《杏花村》这两个历史悠久的栏目！改黑白是历史的倒退？我只是希望两个栏目能尽量朴素一些，朴素的东西才能长久，文化更不例外。

再说更小的细节吧。这期的广告引起了很大的争议，有人说好有人说不好。还有目录放在中间大家可能不怎么习惯。这些或许我们慢慢习惯了就好，但是能不能让我们阅读杂志的时候更方便一些呢？比如目录，放在第一页明显比较方便嘛。广告能不能这么做：在一个介绍游戏A的文章后面附上游戏A的广告，而其他的广告则归类排放在开头末尾。以前我都会认真地翻完每一张广告，而这期的广告我全都翻过不看，因为看着文章突然看到一个不相干的广告，实在影响阅读心情。一家之言，或许习惯了就好。不知道家游这么做有没有商业目的，是不是这样广告费能多一些呢？这是每个杂志都不得不考虑的，但是家游让人感觉温暖是因为他没有浓厚的商业味道。

最后说一下配色吧，黑的和红的底色看起来真的很辛苦！小编们不觉得吗？一本彩色杂志不需要五颜六色的，给人清雅的感觉也是相当不错的啊。还有封面，没几天，已经卷了……

都说完了，不知道小编们能不能看到，看到以后做何感想。我只希望小编能给出一个肯定的答案。我想起前几天在西山居的论坛里看到的一篇帖子。《新剑侠情缘》出来以前，西山居公布了人物肖像，引起了玩家极大不满，在论坛里要求西山居改变肖像。西山居出面答复说会更改肖像，遗憾的是游戏出来以后，玩家发现上当了……我不希望这样的事发生在"家"中。

又翻了翻《高中时代》，文章算不上好，可那是我们最真挚的回忆。所有的游戏都将随着时间远去，可是对那些游戏的美好回忆，永存心中。希望下一期的家游能唤回那些美好的回忆！



《百战天虫之苏德战争》　　北京　艾洋

辛苦大家看完了，要是觉得烦，请接受我这一声对不起。要是文中有伤人的地方，真的很抱歉！对不起！我不是故意的。

——小马

涕泗横流中（感动＋感冒）……

许多改变的初衷可能不像大家所想的，比如把文渊阁的内容分解融入其它版块，是希望能为大家奉献更多更好也更能针对读者口味的文学作品，然而在具体操作实施中的体现可能还不大理想。

我们会努力解决各种问题的，但不是用简单倒退的方法，而是和大家继续向前！

——布

涕泗横流ING（感冒＋感动）……咳咳（还咳嗽了……）小马兄，有几句名言参考一下：

1，革命的道路是曲折的；

2，知错就改还是好孩子；）

3，同志们辛苦了！

2001年第12期读者调查问卷统计结果

读者对本期的总体印象：

很好　76.2%

一般　21.8%

不好　2.0%

读者对本期封面的印象：

很好　65.5%

一般　30.3%

不好　4.2%

读者最喜欢的文章：

1.文渊阁：弓之道（28%）

作者：Raystorm

2.游戏评析.FIFA时代纵横（12%）

作者：gocool

3.玩家沙龙：游戏属于RICH MAN（10%）

作者：ioriyao

2001年第12期幸运读者名单

辽宁海城　徐科科	河南信阳　胡峻豪
江苏江都　徐邵岭	河北邯郸　耿翔
广西灵山　邹振进	浙江杭州　陈高翔
重庆　张蔚琦	陕西耀县　方晨岳
湖南永州　鲁超明	广东高州　古传威
北京　周泰民	江苏镇江　周然
江苏通州　徐苏敏	北京　闻化东
四川泸州　姚洋	湖北安陆　潘峰
重庆　徐阳	四川成都　罗杨
四川眉山　全勇	湖北应城　韩若虚
甘肃兰州　常城	广西岑溪　黄剑平
广西鹰潭　周畅	湖南株州　袁冬
海南海口　徐秀伟	

大道消息

2002年《家用电脑与游戏》成功改版，反响强烈，第1期杂志在部分地区很快脱销。一些读者因未及时发现新版杂志而错过购买，纷纷来电来信询问能否邮购。为感谢读者对《家游》的一贯支持和对全新杂志的认可，杂志社决定，凡在2002年3月30日前打电话或写信邮购第1期杂志的读者，可先办理邮寄，收到杂志后再汇款，特此声明！

联系电话：010-88411981，010-68728138

通信地址：100037 北京813信箱《家用电脑与游戏》邮购部

Ubi Soft 育碧软件
可汗
雄霸天下
不朽君王横刀立马
旷世英雄一统天下
简体中文版 48元
TIMEGATE STUDIOS

Ubi Soft 育碧软件
48元
枪是生存的唯一
——360度体验《生化危机》的另类恐怖
游戏主要是在第一人称视角下以射击的方式进行，但也保留了生化危机系列应有的解谜要素
临场感强，可以体验来自《生化危机》另一面的恐怖
游戏的场景以三维即时演算而成，所以在整个游戏场景内自由行动成为了可能
《生化危机》前几作敌人及生物悉数登场
支线剧情丰富
生化危机
枪下游魂
CAPCOM

Play! 家用电脑与游戏

FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY

读者问卷调查

您的参与是对我们最大的支持

【2002年2月号总第90期】

☺ 请让我们认识

●姓名:____________

●年龄:________ ●性别:□男 □女

●通讯地址:____________

____

●邮政编码:____________

●电子信箱:____________

☺ 请让我们了解

栏目列表

（下面问题如涉及栏目请您按数字填写）

(1)封面视点 (2)特别企划 (3)电娱实况
(4)网络帝国 (5)冒险之王 (6)霸者之道
(7)强手大亨 (8)尖端武器 (9)运动极限
(10)软硬武略 (11)娱人码头

●您对杂志改版后的总体印象:
□非常好 □还不错 □一般般
□不太好 □糟透了

●您对本期封面的感觉:
□非常好 □还不错 □一般般
□不太好 □糟透了

●本期您最喜欢的三个栏目:
①________ ②________ ③________

●本期您最不喜欢的三个栏目:
①________ ②________ ③________

●您最喜欢本期哪个栏目的版式:
____

●您最不喜欢本期哪个栏目的版式:
____

●中国游戏风云榜选票
您最喜爱的游戏:
①____________
②____________
③____________
④____________

●本期您最喜欢的文章是:
____

●本期您最不喜欢的文章是:
____

●您对本期杂志最满意的是:
□价格定位 □印刷质量 □文章内容
□版式设计 □编辑风格 □其它

●您对本期杂志最不满意的是:
□价格定位 □印刷质量 □文章内容
□版式设计 □编辑风格 □其它

●您阅读本期杂志的时间:
____
传阅人数:
____

●您最关注哪一类游戏的资讯:
____

●您对本期哪家厂商的广告最感兴趣:
____

感谢您填写调查问卷，我们将从每月回函中抽奖选出25位幸运读者，奖品为一套游戏或工具软件。

请您按以下地址寄出（问卷复制有效）:
100037 北京813信箱
《家用电脑与游戏》编辑部收

2001
年度電腦游戲大賞
石器时代2.0
家族开拓史
CIVILIZATION III
樱花大战2
NHL 2002
MAX PAYNE
NASCAR 4
COMANCHE 4
Wolfenstein
BLACK & WHITE
COMMANDOS
家用电脑与游戏
Play!
FANTASY COMPUTER & GAME MONTHLY
F1 2001
Major League Baseball
2002

☺ 请让我们倾听 ——

●留言板